

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Periodismo III (Teoría General de la Información)



**LA SEMIOSFERA DE LOS COMICS DE
SUPERHÉROES.**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR
PRESENTADA POR

Marcello Serra

Bajo la dirección del doctor

Jorge Lozano

Madrid, 2011

ISBN: 978-84-694-5511-1

© Marcello Serra, 2011

Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Ciencias de la información

La semiosfera de los cómics de superhéroes

Tesis doctoral de Marcello Serra

Director: Prof. Jorge Lozano
Departamento de Periodismo III

2010

Índice

Introduzione	6
Premisa: la semiosfera	11
1 Una historia evolutiva (sub specie lotmaniana)	
1.1 Consideraciones teóricas	17
1.1.1 Ciclo, evento y <i>longue durée</i>	17
1.1.2 Equilibrios puntuados	19
1.1.3 El punto de vista lotmaniano	22
1.1.4 El ‘cómo’ y el ‘por qué’	25
1.2 Orígenes: la <i>Golden Age</i>	27
1.3 La posguerra: unos pocos supervivientes	31
1.3.1 <i>Excursus</i> sobre la Trinidad DC	32
1.4 El <i>Comics Code</i>	40
1.5 Marvel Comics: los superhéroes entre bastidores	42
1.6 Flujo, desmasificación y Renacimiento Americano	55
1.6.1 <i>Excursus</i> sobre el <i>Dark Knight Returns</i>	63
1.7 Hoy: la cultura de la convergencia	72
1.8 Sobre la explosión	80
2. La semiosfera de los cómics de superhéroes	
2.1 Paratexto y universos editoriales	88
2.2 Matrices de imaginarios	91
2.3 La <i>continuity</i> y la memoria	94
2.4 Narraciones seriales	103
2.4.1 La repetición	104
2.4.2. Secuela serial	111
2.4.3 Serialidad lineal y con entrecruzamientos	113
2.4.4 Series	114
2.4.4.1 Series iterativas	114
2.4.4.2 Series en espiral	116
2.4.4.3 Sagas	117
2.4.4.4. Calcos seriales	119
2.5 Interdiegésis serial	119
2.6 Sin fin	121
2.7 El tiempo del mito en Superman	132
2.8 Consideraciones sobre mito, oralidad y paraliteratura	136
2.9 Tiempo histórico y tiempo mítico	141
2.9.1 Dos temporalidades	141
2.9.2 Temporalidad histórica y mítica en Marvel y DC	143
2.9.3 <i>What if...?</i> y <i>Elseworld</i>	147
2.9.4 <i>Continuity</i> , <i>multiplicity</i> y multiverso	154
2.10 Adecuación y reprogramación	159
2.11 Crisis en las Tierras Infinitas	160
2.11.1 Historia del Universo DC	164

2.11.2 Post- <i>Crisis</i> ...	170
2.11.3 ... y luego más <i>Crisis</i>	171

3. *Sandman*: la semiosfera en un cómic

3.1 Presentación de la obra	182
3.2 Diálogo entre semiosferas	183
3.3 Entre sueño y no-sueño	187
3.4 Espacio y <i>sujet</i>	189
3.5 Topología del sueño	194
3.5.1 El castillo del sueño	195
3.5.2 La biblioteca del sueño	196
3.5.3 La Galería de los Eternos	197
3.5.4 Los lugares blandos	198
3.5.5 La posada del final de los mundos	199
3.6 Cómic y novelas gráficas	202
3.7 Paratextos	204
3.8 Inicios y finales	205
3.9 Sandman y la delimitación de la obra	209
3.10 El Lector Modelo y la estructura del auditorio	210
3.10.1 El Lector Modelo de Sandman	212
3.10.2 Una parodia y una celebración	212
3.11 Un texto fronterizo	217
3.12 Los personajes	220
3.12.1 El problema semiótico del personaje	220
3.12.2 La familia de los Eternos	223
3.12.2.1 Destino o de la historia	227
3.12.2.2 Muerte o de los límites	231
3.12.2.3 Sueño	233
3.12.2.3.1 Sueño o de la semiosis	233
3.12.2.3.2 Sueño o de la traducción	234
3.12.2.3.3 Sueño o del signo	237
3.12.2.3.4 Sueño, la voz, el cuerpo	239
3.12.2.4 Destrucción o de la entropía	240
3.12.2.5 Deseo o del querer	242
3.12.2.6 Desespero o de la pasión	243
3.12.2.7 Delirio o de la explosión	247

Conclusioni	252
-------------	-----

Anexo: Resumen de la intriga de <i>Sandman</i>	256
--	-----

Bibliografía	264
--------------	-----

Introduzione

In questa tesi si parla di fumetti di supereroi. Quelli in calzamaglia con poteri straordinari e spesso inverosimili, che saltano tra i palazzi, volano e sparano raggi dagli occhi, che son duri come la pietra o che si allungano come pongo. “Sì, quelli” ho ripetuto a chi, in questi anni, mi ha fissato incredulo e un po' compassionevole dopo aver saputo dell'oggetto dei miei sforzi intellettuali.

Questo tipo di sguardo è certo ben familiare a chiunque si occupi di cultura popolare contemporanea, soprattutto quando la fa senza la protezione di etichette che inquadrano il tema “nell'epoca del franchismo” o “sotto il regime fascista”, senza preoccuparsi della rappresentazione della donna o degli omosessuali, senza promettere di svelare nessuna ideologia occulta, propagandistica o di controllo. E invece, che ci si creda o no, a me di queste cose non me ne importa nulla.

Inoltre, nonostante sia un genere di riflessione che nelle prossime pagine tornerà più volte, l'interesse principale di questo lavoro non è neanche quella di rintracciare nei supereroi i prodromi o i riflessi di cambiamenti sociali o dell'immaginario. Anche nel primo capitolo, dove questo tipo di prospettiva risulta fondamentale, lo sguardo è sempre rivolto alla descrizione di una forma o, meglio, di un sistema. Perché è quest'ultimo, la ‘semiosfera dei fumetti di supereroi’, il vero oggetto di tesi. Ma a questo punto ci si potrebbe chiedere a che pro studiarlo. In che senso sarebbe un oggetto di studio degno di attenzione e non invece, come nelle parole sconcertate di una conoscente, qualcosa di poco profondo?

Per rispondere è necessario introdurre brevemente un discorso generale, che può essere illustrato a partire dalle posizioni di un filosofo contemporaneo ed alla moda: il tedesco Peter Sloterdijk. La riflessione sulla modernità di questo autore prende il via dall'idea che la globalizzazione – processo che Sloterdijk considera in un certo senso già portato a termine con la circumnavigazione del globo, ma a lungo negato sul piano dell'immaginario – avrebbe comportato la perdita di una serie di involucri protettivi, descrivendo una tendenza al passaggio dalle condizioni di vita in un *ambiente* significativo, che permette lo sviluppo di una vita organica, al rischio di un *essere-nel-mondo*, ovvero alla caduta in un *aperto* illimitato e poco comprensibile.

Ma, tra le certezze del vecchio porto e lo sconcerto dell'alto mare, Sloterdijk individua l'esistenza di uno spazio intermedio, quello occupato da *sfere* dotate di una

apertura mediana, involucri di membrane tra l'interiorità e l'esteriorità. Lo spazio della *sfera*, immunologico e comunicativo al tempo stesso, rappresenta in questo senso un territorio che permette orientamento e azione in un sistema in cui l'uomo non è più al centro dell'universo; in altre parole, funziona come un *medium*, secondo un ragionamento analogo a quello che vede i mezzi di comunicazione di massa tracciare un territorio intermedio tra la disgregazione della comunità ed il caos metropolitano (Abruzzese 1995). Tale funzione è giocata dai *media* in quanto tecnologie, ma è anche svolta dai loro prodotti, che, dando vita a una cultura popolare su scala inedita, avvolgono la terra come una membrana comunicativa e permettono di sentirci nel mondo un po' come stiamo in casa. In questo senso molto generale lo studio dei fumetti di supereroi diventa allora interessante semplicemente in quanto descrizione della dinamica di funzionamento di uno di questi sistemi mediatori.

D'altra parte, le due principali case editrici di supereroi, Marvel e DC Comics, sono organizzate proprio come universi di senso, come sistemi interconnessi la cui straordinaria complessità non risiede tanto nel singolo fumetto, ma nelle relazioni che lo legano tanto ai numeri della serie a cui appartiene quanto a tutte le altre storie della stessa casa editrice. Per questa ragione, unitamente all'impossibilità di leggere interamente lo sterminato corpus costituito dalle storie di supereroi, mi è sembrato adeguato tentare di esaminarli a partire dal concetto di semiosfera di Juri Lotman.

L'attenzione al livello 'sistemico' della prospettiva lotmaniana, per molti versi straordinariamente affine alle riflessioni di Sloterdijk, presenta infatti nel nostro caso un duplice vantaggio: da un lato permette una descrizione generale e sufficientemente astratta del funzionamento dei sistemi di senso; dall'altro, può lavorare come filtro di traduzione tra una prospettiva sociologica e delle analisi testuali di matrice semiotica. Il concetto di semiosfera, illustrato nella premessa, serve insomma a mettere ordine ed orientare la ricerca, che viene portata avanti secondo metodi e scuole di pensiero di diversa provenienza. Circolarmente, lo scopo della tesi è quello di descrivere questa semiosfera nei suoi aspetti fondamentali.

Nel primo capitolo, seguendo le orme di alcuni studi di Franco Moretti sulla letteratura europea, applico un modello evolutivo alla storia del fumetto supereroico. Come previsto nella teoria degli equilibri punteggiati di Eldredge e Gould, il risultato è una storia fatta di violente accelerazioni, dove la semiosfera dei supereroi si amplia e differenzia rapidamente, seguite da periodi di 'evoluzione normale', in cui la semiosfera

cambia poco oppure restringe in dimensioni e varietà. Al di là della descrizione formale, che conduce ad una riflessione sul concetto di esplosione di Lotman, cerco di dar conto di questo ritmo incostante mediante l'applicazione di un modello mediologico, di derivazione McLuhaniana, dove l'improvvisa moltiplicazione delle forme è messa in relazione con un cambio nel sistema dei media.

La seconda parte è quella più esplicitamente dedicata al concetto di semiosfera e, fondamentalmente, si sviluppa attorno a problematiche legate alla serialità e alla costruzione della memoria. In un modo o nell'altro, questo capitolo ruota sempre intorno al problema della *continuity*, fenomeno che più di ogni altro garantisce la coerenza storica degli universi editoriali in esame. Trattandosi di una problematica che mette in gioco l'evoluzione ed il cambiamento delle strutture, la prospettiva lotmaniana risulta qui particolarmente adeguata, dato il suo interesse tanto nei confronti della dinamica storica quanto rispetto al dialogo tra sistemi. Così, attraverso un discorso ordinato attorno ai concetti principali della semiotica di Lotman, l'analisi della serialità dei fumetti di supereroi mette in gioco problemi di storiografia e temporalità, esemplificati essenzialmente mediante l'opposizione tra l'organizzazione temporale propria dell'universo Marvel, che tende ad una certa 'storicità', e quella tipica dell'universo DC, maggiormente 'mitica'.

Nonostante l'intera tesi sia punteggiata da analisi testuali, portate avanti ai titoli più vari, è solo nel terzo capitolo che appare una riflessione approfondita su una serie a fumetti specifica. Dopo esser stato messo alla prova in un percorso storico ed in una riflessione sull'organizzazione dei principali universi narrativi in cui agiscono i supereroi, il concetto di semiosfera è infine utilizzato per l'analisi della famosa serie *Sandman*, dello sceneggiatore inglese Neil Gaiman. Il perché di questa scelta è spiegato nel testo, ma è bene svelare da subito un fatto importante: non si tratta propriamente di una serie di supereroi. Tuttavia, *Sandman* fa parte dell'universo DC e si nutre del suo archivio memoriale; più precisamente si tratta di un fumetto che si colloca alla periferia della semiosfera supereroica, un posizionamento che lo porta tanto ad opporsi strutturalmente a molte regole tipiche del genere, aiutando a metterle in evidenza, quanto a funzionare come spazio ibrido, dove riferimenti e stili di altri campi espressivi entrano in contatto con la tradizione e la memoria del fumetto di supereroi. Inoltre, il suo spiccato carattere metatestuale si è rivelato utile per tornare sui principali concetti lotmaniani ed accostarli a quelli delle altre principali tradizioni semiotiche.

La storia della scuola di Tartu-Mosca, di cui Lotman è l'esponente più conosciuto, è quella di un passaggio dall'analisi dei testi artistici all'interesse nei confronti del funzionamento generale dei sistemi semiotici. In un certo senso, i tre capitoli della presente tesi tracciano un cammino analogo, anche se inverso, e cercano di mostrare come l'idea della semiosfera possa funzionare a diversi livelli d'analisi, come riesca a dialogare sia con uno sguardo sociologico che con con metodi semiotici interessati esclusivamente all'analisi sincronica e testuale.

La realizzazione di questa ricerca deve a molti in molti modi diversi, personali ancor prima che intellettuali. L'importanza di alcuni tra loro va troppo oltre i limiti di una tesi perché citarli gli renda giustizia; la mia dedica occupa uno spazio che non si riempie a parole e non cercherò di farlo: teniamocelo per noi. Per molti altri vale la regola che, in una lista, spiccano solo gli esclusi e non voglio certo correre il rischio di dimenticare qualcuno; per voi affetto e la mia riconoscenza.

In tutto questo, ci sono però alcune persone che meritano una eccezione ed un ringraziamento speciale. La prima è Jorge Lozano, il cui insegnamento ha strategie misteriose, ma oltremodo convincenti; esserne allievo è un orgoglio che va insieme a un sacco di risate. La seconda è Alberto Abruzzese, che, oltre ad essere stato il mio primo maestro e guida intellettuale, con la consueta generosità ha permesso che la presente tesi potesse ambire alla menzione europea. Mio malgrado, la redazione del testo in una lingua straniera mi ha costretto a mettere da parte ogni tipo di pretesa stilistica, ma se ho raggiunto una sufficiente chiarezza lo devo a Rayco González, che ringrazio per l'eccellente aiuto e l'impagabile amicizia. Infine, l'occhio veloce di Marina Dominguez ha individuato una lunga serie di refusi e la sua attenzione ha sensibilmente migliorato la qualità del testo: spero di riuscire a ripagarla presto con un aiuto almeno analogo.

Premisa: la semiosfera

Lotman formula el concepto de semiosfera en los años ochenta, entendiéndolo como una necesidad conceptual debida al progreso de las investigaciones semióticas del período precedente. Al mismo tiempo se trata de una posición polémica con respecto a las dos principales tradiciones semióticas occidentales. La primera es la que se remonta a Charles S. Peirce y Charles Morris (para luego llegar a Umberto Eco) y que considera el signo como elemento básico de todo sistema semiótico. La segunda es la tradición que tiene a Ferdinand de Saussure como padre fundador (y que a través de Louis Hjelmslev llega a Greimas) y cuya base reside en la oposición entre lengua y habla (o sea, también, texto).

Se trata de dos tradiciones con fuertes diferencias teóricas, pero Lotman, en el ensayo *La semiosfera* (Lotman 1996), remarca que en ambos casos la base del análisis se encuentra en “el elemento más simple, con carácter de átomo, y todo lo que sigue es considerado desde el punto de vista de la semejanza con él” (id.: 21). En el primer caso este ‘átomo’ es el signo aislado, mientras que en el segundo quien juega el papel de modelo de todo acto semiótico es el acto comunicacional aislado.

Estos dos enfoques respondían a la lógica científica de la ascensión de lo simple a lo complejo y, para Lotman, se trata de una opción que, si en la primera etapa de las investigaciones semióticas era justificada, luego se ha vuelto nociva. El problema es que esta visión del todo como suma de las partes se empezó a considerar de manera ontológica, como si fuera una propiedad del objeto, mientras que, según el estudioso ruso, la división en partes sólo puede ser justificada en cuanto herramienta heurística.

Lotman invierte entonces esta perspectiva, asume un punto de vista (ya propio de Hjelmslev) donde la dimensión del signo deja de ser pertinente para el análisis y afirma que

no existen por sí solos en forma aislada sistemas precisos y funcionalmente unívocos que funcionan realmente. [...] Tomado por separado, ninguno de ellos tiene, en realidad, capacidad de trabajar. Sólo funcionan estando sumergidos en un *continuum* semiótico, completamente ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y que se hallan en diversos niveles de organización (id: 22)¹.

¹ Análogamente Hjelmslev afirmaba que la totalidad no está en las cosas sino en las relaciones. Esto comporta que la comprensión de un elemento significativo cualquiera pase por la reconstrucción de un

Es a este *continuum* que hace posible la vida social, relacional y comunicativa, que Lotman llama semiosfera, por analogía con el concepto de biosfera de Vladimir I. Vernadski. Esta última sería un espacio completamente ocupado por la materia viva, considerada como una unidad orgánica y donde la diversidad de la organización interna se queda en segundo plano con respecto a la unidad de su función cósmica: la del mecanismo de transformación de la energía solar en energía química y física. En esta perspectiva no se toma entonces como base el carácter de átomo del organismo vivo aislado, cuya suma formaría la biosfera, sino que, al contrario, es la biosfera quien tiene carácter primario (Vernadskij 1988).

Este organicismo se queda en la semiosfera lotmaniana como metáfora que permite considerarla como un *continuum* organizado de una manera peculiar. Como hacen notar Franciscu Sedda e Isabella Pezzini², se trata de una perspectiva que diferencia a Lotman de otras macrosemióticas que piensan la globalidad del sentido como una “nebulosa” (Hjemslev y Greimas) o como una red de infinitos e indefinidos reenvíos (la línea Peirce-Eco). Al contrario, la semiosfera aparece como un ambiente:

todo el espacio semiótico puede ser considerado como un mecanismo único (si no como un organismo). Entonces resulta primario no uno u otro ladrillito, sino ‘el gran sistema’, denominado semiosfera. La semiosfera es el espacio semiótico fuera del cual es imposible la existencia misma de la semiosis (id: 24).

Según esta perspectiva, sumando los actos semióticos particulares no se llegará a obtener el universo semiótico; más bien, el mecanismo funciona al contrario, y es la existencia de este universo lo que hace posible el acto sígnico particular.

Se entiende como todo esto pudo significar para Lotman el deslizamiento de sus intereses desde el estudio de los lenguajes particulares, como el artístico (Lotman 1970a), hacia el estudio de la cultura como objeto semiótico. Esta evolución ‘concéntrica’ está atestiguada por un programa colegial formulado en 1970 con ocasión del IV seminario de verano de la Universidad de Tartu donde se puede leer:

Los sistemas sígnicos particulares, aunque presupongan estructuras con una organización inmanente, sólo funcionan en conjunción, apoyándose uno al otro. Ningún sistema sígnico posee un mecanismo que le permita funcionar de manera aislada. Por esto, junto a un tipo de enfoque que

sistema, de las tramas de sentido en las que está situado y que le otorgan sentido.

² <http://www.culturalstudies.it/dizionario/pdf/semiosfera.pdf>

permite construir una serie de ciencias relativamente autónomas en el ámbito semiótico, se admite otro desde cuyo punto de vista todas estas ciencias estudian aspectos particulares de la *semiótica de la cultura*, entendida como ciencia de la correlación funcional de los diferentes sistemas de signos (en Lotman 2006: 109, trad. nuestra).

Esto nos permite puntualizar cómo la semiosfera no es un espacio de sentido que precede y da forma a los textos, sino que los mismos textos *son* la semiosfera y constantemente dialogan entre ellos y con el ‘todo’. Esto ya explicaría, en parte, su importante característica de dinamismo, pero de esto trataremos más adelante. Antes de todo hay que revelar cómo el término ‘semiosfera’ puede ser utilizado en dos sentidos, parecidos pero que reenvían a una ‘amplitud’ diferente. Por un lado, ‘semiosfera’ puede tener un sentido ‘global’ y designar el espacio entero de la significación, mientras que, por el otro, individúa también un espacio local y específico de significación, es decir, un espacio semiótico particular. De aquí emergen dos características importantes: la necesidad de una limitación y la inestabilidad estructural. En este capítulo presentaremos, aunque rápidamente, sólo los conceptos que derivan de la primera característica, que nos parecen suficientes para definir los rasgos esenciales de nuestro marco teórico. Se trata simplemente de una opción expositiva puesto que, a lo largo del análisis, habrá tiempo para profundizar y para introducir los elementos teóricos que, de momento, preferimos no abarcar.

Con necesidad de una limitación se entiende que la semiosfera debe tener una determinada homogeneidad y una individualidad o personalidad semiótica; esto depende del hecho de que esté circunscrita con respecto a otro espacio de ‘afuera’, es decir, a lo extrasemiótico y a lo que pertenece a otra semiótica. Como consecuencia, en el sistema lotmaniano adquiere un papel fundamental el concepto de frontera, que encontraremos muchas veces en el curso de estas páginas.

El límite es necesario porque sin confin no hay individualidad, pero tampoco hay un *otro* ni, entonces, comunicación. La semiosfera, escribe Lotman, “no puede estar en contacto con los textos alosemióticos o con los no-textos. Para que éstos adquieran realidad para ella, le es indispensable traducirlos a uno de los lenguajes de su espacio interno o semiotizar los hechos no-semióticos” (Lotman 1996: 24). Dúplice es entonces la función de la frontera, que por un lado *separa* y por el otro *traduce*, que individualiza

porque permite una relación con lo que está afuera³. Tratándose de un concepto abstracto, Lotman sugiere pensarlo a través del recurso a las matemáticas, donde la frontera indica un conjunto de puntos que pertenecen al mismo tiempo al espacio interior y al espacio exterior. En la semiosfera, estos puntos se comportan como “filtros bilingües” y, siguiendo la metáfora biológica, su función es parecida a los receptores sensoriales que traducen las señales externas en el lenguaje de nuestro cuerpo.

La posición funcional y estructural de la frontera hace que sea el verdadero fulcro del mecanismo de la semiosfera, donde

significa la separación de lo propio respecto de lo ajeno, el filtrado de los mensajes externos y la traducción de éstos al lenguaje propio, así como la conversión de los no-mensajes externos en mensajes, es decir, la semiotización de lo que entra de afuera y su conversión en información (id: 26)

Traducción, entonces, y separación: desde el punto de vista de su funcionamiento inmanente, el confín une dos esferas semióticas diferentes, pero las separa desde el punto de vista de su recíproca descripción. De hecho, para que haya autoconciencia en sentido semiótico-cultural, es necesaria una toma de conciencia de la propia especificidad, de la propia oposición con otras esferas.

De lo dicho, y ya sólo por razones topológicas, se puede intuir la importancia que en todo esto asume la periferia, cuya naturaleza es bilingüe, traductora pero también inestable. Para Lotman se trata de un dominio de procesos semióticos acelerados que se mueven de manera ‘agresiva’ hacia las estructuras nucleares de la cultura y las desalojan. Este movimiento constituiría una verdadera regularidad que estimula el

³ Evidentemente, en el proceso de individualización, de definición de una ‘persona semiótica’, juega un papel esencial el factor histórico-cultural. Es así que, por ejemplo, la culpa de un componente de una familia puede recaer sobre todos los miembros. Desde un punto de vista cibernético, Gregory Bateson ha expresado consideraciones parecidas en su definición del concepto de mente como cualquier unidad que “opera mediante ensayo y error” (Bateson 1972: 347):

¿Qué entiendo por ‘mí’ mente? Considero que la delimitación de una mente individual depende siempre de cuáles son los fenómenos que queramos comprender o explicar. Es obvio que existen cantidades de vías de mensaje fuera de la piel, y éstas, junto con los mensajes que transportan, deben ser incluidas como parte del sistema mental, toda vez que sean pertinentes (id: 489).

O sea, la individuación de un sistema depende, de alguna manera, de una *decisión*, un corte, un confín trazado contingentemente a la situación que se quiere comprender. En términos lotmanianos, depende de un observador.

desarrollo semiótico⁴ y la periferia un espacio de posible creatividad, un lugar donde el contacto y la mezcla entre diferentes lenguajes puede llevar a esos procesos de creolización y re-denominación que favorecen el nacimiento de nuevas lenguas, nuevos lenguajes, nuevas comunidades, o, en general, de nuevas configuraciones semióticas.

Razonando en términos de carácter limitado de la semiosfera, el último elemento que le es indispensable es un ‘afuera’, un entorno exterior ‘no-organizado’ al que oponerse. Es éste tan indispensable para la toma de autoconciencia de una individualidad cultural que, en el caso de que no exista, la semiosfera crea ella misma “no sólo su propia organización interna, sino también su propio tipo de desorganización externa” (id.: 29). Aquí no importa que este entorno exterior pueda tener su propia organización. Aunque el espacio no-semiótico, del no-texto, pueda ser en realidad espacio de una semiótica diferente, las estructuras externas se declaran no-estructuras en cuanto no compatibles con la estructura interna de la semiosfera. Sin embargo, esta intraducibilidad puede siempre ser reserva para eventuales traducciones futuras y, además, sólo heurísticamente una cultura puede ser presentada en una forma aislada e inmanente “ella sólo funciona y sólo puede funcionar en condiciones de un constante arribo de impulsos provenientes del mundo extrasemiótico y de irrupciones de ella misma en ese mundo” (cit. en Dusi 2003: 63, trad. nuestra). Es más, lo que desde un punto de vista interno a una cultura es visto como externo y ajeno, a un observador externo puede parecer como periferia de esa semiosfera y, entonces, como ya integrado en su dinámica.

Todo esto se complica a la hora de considerar la irregularidad interna de la semiosfera. Sin embargo, puestas estas complicaciones, nos parece más adecuado presentar las consecuencias que conlleva a través de unos análisis concretos. Nos apartaremos entonces un poco de la teoría pura para empezar a acercarnos a nuestro objeto de interés.

⁴ Tomando como referencia el ejemplo de la antigua Roma, Lotman ilustra su modelo explicativo: un determinado espacio cultural, al ensancharse impetuosamente, introduce en su órbita colectividades (estructuras) externas y las convierte en su periferia. Esto estimula un impetuoso auge semiótico-cultural y económico de la periferia, que traslada al centro sus estructuras semióticas, suministra líderes culturales y, en resumidas cuentas, conquista literalmente la esfera del centro cultural. Esto, a su vez, estimula (por regla general, bajo la consigna del regreso ‘a los fundamentos’) el desarrollo semiótico del núcleo central, que de hecho es ya una nueva estructura surgida en el curso del desarrollo histórico, pero que se entiende a sí misma en metacategorías de las viejas estructuras (Lotman 1996: 28).

1. Una historia evolutiva (sub specie lotmaniana)

1.1 Consideraciones teóricas

1.1.1 Ciclo, evento y *longue durée*

El principio es, probablemente, un buen punto para empezar. Aunque no queremos escribir una historia de los cómics de superhéroes, a la hora de hablar de un sistema que tiene más de setenta años de vida nos parece imprescindible presentar los elementos fundamentales de su evolución.

El objetivo de este recorrido es dúplice. Por un lado, una introducción histórica representa una herramienta necesaria para el lector ayuno de cómics, que empezará a familiarizarse con sus personajes, sus universos narrativos, las editoriales más importantes, etc. Por otra parte, puesto que éste es un trabajo de semiótica y la semiótica estudia las formas, la historia será el primer campo en el que intentaremos buscar una forma y dar una interpretación de sus cambios. En otras palabras, no se tratará de presentar, año tras año, las historias más significativas y los autores más destacados – como suele verificarse en las presentaciones cronológicas de la evolución de una forma artística o cultural– sino que buscaremos unos principios generales que rigen la evolución del sistema de los cómics de superhéroes.

Con este propósito, el modelo teórico en que nos inspiramos es representado por los análisis que Franco Moretti ha dedicado a la literatura europea (Moretti 1999, 2005), donde el estudioso italiano intenta aplicar una perspectiva “de lejos” a la historia literaria. Es decir, en apoyo a los clásicos *close readings* de las disciplinas literarias, Moretti utiliza datos cuantitativos, aplica estadísticas e intenta describir el *pattern* recurrente que estaría por debajo de los cambios del sistema. Al respecto, cita la conferencia sobre la historia que Fernand Braudel dio en Lubeca, en 1941, a sus compañeros de cautiverio:

Una cantidad increíble de datos, siempre en movimiento, gobierna cada una de nuestras existencias. Es algo que sabemos y contra lo cual poco podemos hacer. [...] Incertidumbre de un lado, en la historia individual, y de otro lado en la historia colectiva podemos hablar casi de coherencia y de simplicidad. La historia es, sí, una ‘pobre pequeña ciencia coyuntural’ cuando se trata de acontecimientos, pero es mucho menos coyuntural y más racional, tanto en sus pasos como en sus resultados, cuando se refiere a los grupos y a la repetición de acontecimientos

(Braudel 1997: 33-34).

Interesado a las regularidades antes que a los eventos de la historia de la literatura tomados singularmente, Moretti hace notar que en el campo literario las crisis no son eventos singulares, explicables con causas singulares, sino momentos de un *ciclo* que tendría que ser explicado en su conjunto. El referente teórico es, otra vez, Braudel:

La historia tradicional, atenta al tiempo breve, al individuo, nos tiene acostumbrados desde hace mucho tiempo a su relato precipitado, dramático, de corto aliento.

La nueva historia económica y social sitúa en primer plano de su investigación la oscilación cíclica y apuesta por su duración [...]. Existe entonces hoy, junto al relato (o al “recitativo” tradicional”) un recitativo de la coyuntura que presenta el pasado en secciones prolongadas, es decir, periodos de diez, de veinte, de cincuenta años.

Bastante más allá de este segundo recitativo se sitúa una historia de aliento más sostenido aún, esta vez de dimensión secular, es decir la historia de larga, e incluso muy larga, duración (id.: 149-150).

Las dimensiones temporales individuadas por el historiador francés son entonces tres: evento, ciclo y *longue durée*. En la historia literaria, la primera es típica de la lectura textual, que privilegia el texto raro, irrepetible, es decir: el evento. Por su parte, también la *longue durée* de las estructuras casi inmutables ha sido objeto de numerosos estudios y ensayos. El que se ha quedado en buena medida inexplorado ha sido el tiempo intermedio del ciclo; y, según Moretti, “no es que la crítica literaria no haya trabajado en este plano, sino que no se ha comprendido todavía la verdadera especificidad del mismo: el hecho de que los ciclos constituyen *estructuras transitorias dentro del flujo continuo de la historia*” (Moretti 2005: 29-30). Esto deriva de la lógica de la tripartición de Braudel: el tiempo corto del acontecimiento es todo flujo y nada de estructura; en la *longue durée*, al contrario, el flujo desaparece y sólo se queda una estructura inmóvil; en el ciclo, en fin, que está posicionado entre los dos, emerge una estructura porque el ciclo comporta repetición, pero esta estructura es temporal porque su tiempo es breve (definido de forma diferente según las teorías, pero breve).

Concentrándose en esta dimensión temporal del ciclo, Moretti estudia la evolución de los géneros literarios en el ámbito de la novela europea y, para dar cuenta de sus apariciones y desapariciones, que se presentan como cambios cíclicos de la estructura del campo literario, aplica un modelo explicativo derivado de la teoría de la evolución.

Cómo veremos, los resultados a los que llega Moretti son muy interesantes, sobre todo porque, en su descripción, la historia de un campo acaba tomando una forma.

Nuestra ambición es obtener un resultado parecido con la historia de los cómics de superhéroes. Antes de intentarlo, presentamos ahora los elementos esenciales del método desarrollado por Moretti. Sucesivamente, no se tratará simplemente de volver a aplicarlos en un ámbito diferente, sino que intentaremos relacionar estos conceptos con las referencias teóricas que están a la base de esta tesis: la semiótica de la cultura y, relativamente a este primer capítulo, la mediología.

Ahora, expuesta nuestra premisa, es tiempo de ir a nuestro primer punto. Hemos dicho que la historia literaria propuesta por Moretti se basa en uno conceptos tomados de la teoría de la evolución. Vamos a ver, entonces, cuáles son las bases del darwinismo y cómo esto pueda ser aplicado fuera del campo de la biología.

1.1.2 Equilibrios puntuados

En la teoría de la evolución de las especies de Charles Darwin, una idea fundamental es que todas las formas de la vida derivan de un único antepasado, es decir, si nos remontamos hasta el alba de la vida, las bacterias. Esto es posible porque con el paso de tiempo, y de generación en generación, las especies cambian, modificándose a causa de dos factores. El primero es la *deriva genética*, que indica la componente de la evolución de una especie que es debida a la casualidad: es decir, hay unos cambio evolutivos que son absolutamente casuales⁵. El segundo factor es la *selección natural*, por la que los individuos que sobreviven son los más aptos a vivir en un determinado ambiente. Estos dos factores, interrelacionados, son responsables del fenómeno de la *especiación*, es decir del proceso evolutivo gracias al cual unas nuevas especies vivientes nacen de otras preexistentes (su contrario es la extinción). En otras palabras, de generación en generación, y de manera casual, se pueden verificar unos cambios morfológicos y pueden aparecer características inéditas; en un segundo momento, la selección natural hace que sobrevivan y pasen a las generaciones sucesivas sólo aquellos cambios que aseguran una ventaja para la supervivencia, es decir que favorecen una mejor adaptación al ambiente en el que las especies viven.

⁵ Y aquí, como es sabido, reside una de las mayores diferencias entre el evolucionismo de Darwin y el de Jean-Baptiste Lamarck: para este último, las variaciones son siempre funcionales a las necesidades evolutivas, para Darwin no.

En este proceso resulta muy importante el hecho de que las especies no se limitan a ‘cambiar’, sino que cambian siempre y sólo alejándose las unas de las otras, creando un morfoespacio, el espacio-de-las-formas, en continua expansión. Darwin desarrolla este aspecto de su teoría en las páginas sobre la “divergencia del carácter”, ilustradas a través del famoso árbol que, entre otras cosas, es una representación gráfica del proceso de extensión del morfoespacio. A todo esto, un elemento de ulterior interés lo añade el evolucionista contemporáneo Stephen Jay Gould explicitando un elemento ya presente en el árbol dibujado por Darwin (fig. 1); en su interpretación, en el curso del proceso evolutivo sólo sobreviven las poblaciones que se encuentran en las ramas extremas del árbol, es decir aquellas más alejadas las unas de las otras. La observación es importante porque este fenómeno de divergencia garantizaría la extensión del morfoespacio. Así es cómo Gould ilustra su visión:

El motivo de este famoso diagrama [...] ha sido casi siempre malinterpretado por los comentaristas posteriores. Darwin no pretendía simplemente ilustrar la generalidad de la ramificación evolutiva, sino que su intención primaria era explicar gráficamente el principio de divergencia. [...] La solución de Darwin [...] sostiene que la selección natural favorecerá en general las formas más extremas y divergentes del espectro de variación emanado de cualquier linaje ancestral común.[...] Nótese que sólo dos especies de la gama original (A-L) dejan descendientes: la especie A del extremo izquierdo y la especie I, cerca del extremo derecho. Cada una de estas especies genera un abanico de variantes sobre su forma modal, y sólo las periféricas sobreviven para seguir diversificándose. Nótese también que el morfoespacio total (eje horizontal) se expande por divergencia, aunque sólo dos de las especies originales han dejado descendencia (Gould 2002: 256-263).

Otra aportación decisiva de Gould al debate sobre la teoría de la evolución (y al discurso de Moretti), es la formulación, junto con Niles Eldredge, de la *teoría de los equilibrios puntuados* (Eldredge, Gould 1972). Los puntos fundamentales sobre los que se articula esta teoría son cuatro, y se oponen a otras cuatro afirmaciones de la teoría del gradualismo filético, es decir la corriente darwinista tradicional. De manera esquemática, presentamos aquí abajo estas diferencias; en cada punto, la primera afirmación ha de atribuirse a Eldredge y Gould mientras que la segunda describe la posición ‘clásica’:

1a Las nuevas especies nacen de una escisión de la línea evolutiva.

1b Las nuevas especies se originan de la transformación de una población antepasada

en sus descendientes modificados.

2a Las nuevas especies se desarrollan rápidamente.

2b La transformación es gradual, pero tiene, según los casos, una velocidad variable.

3a En el origen de la nueva especie hay una pequeña población de la forma ancestral.

3b La transformación se produce cuando una población es aislada desde el punto de vista reproductivo.

4a La nueva especie se origina en una parte muy pequeña del ámbito de distribución geográfica de la especie ancestral, en un área aislada en la periferia de este ámbito.

4b La transformación tiene lugar en todo el campo de distribución de la población antecesora o, por lo menos, en gran parte.

Volveremos sobre estos puntos, que ponen problemas estimulantes (y no todos enteramente resolubles) a la hora de ser traducidos en herramientas útiles para un análisis cultural. De momento, vamos a ver en que se concentra Moretti, que está especialmente interesado en la idea de la alternancia entre períodos de estancamiento evolutivo (en los que las especies permanecerían estables o sufrirían cambios menores) y otros de aceleración evolutiva violenta. A esto está ligado otro aspecto del que todavía no hemos hablado: la teoría de los equilibrios puntuados prevé que en los momentos de aceleración evolutiva se presenten, todas al mismo tiempo, muchas opciones evolutivas, es decir muchas nuevas especies que, representadas en el árbol de la divergencia del carácter, aparecen como un denso ‘matorral’ de ramas; luego, en los periodos de evolución gradual, algunas de esta especies se afirman y evolucionan mientras que las otras ramas se secan. Así, en su análisis de la novela europea, a través de unos datos que cubren siglos de producción literaria, Moretti descubre que

La historia de los géneros novelescos está constituida [...] de décadas de estancamiento ‘salpicadas’ de breves explosiones inventivas. Las formas cambian de prisa, todas, en todos los campos, y luego se repiten más o menos invariadas hasta que no desaparecen. Se transforman en *literatura normal* (Moretti 2005: 35-37).

Se trata de los ciclos de Braudel que, en cuanto estructuras (temporales, de acuerdo,

pero siempre de estructuras se trata), inspiran reflexiones sobre su forma. Así, Moretti piensa en el “horizonte de expectativas” de Hans Robert Jauss: una metáfora que se suele utilizar ‘en negativo’ (es decir para hablar de una obra que trasciende el horizonte dado), pero que sus gráficos muestran en su aspecto ‘positivo’, revelando “los vínculos y la inercia del campo literario –los límites del imaginario, por decir así” (id.)⁶.

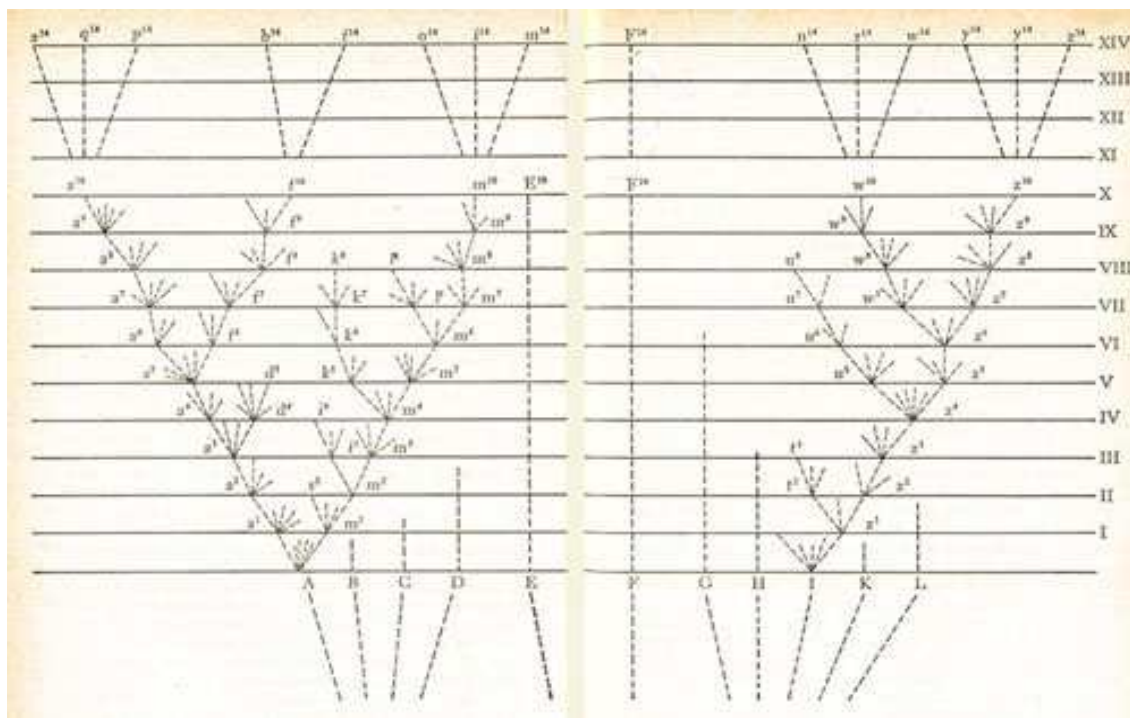


Fig. 1. Árbol de la divergencia del carácter de Darwin. El morfoespacio es representado en el eje horizontal; su expansión es favorecida por el hecho de que sólo sobreviven las especies que se encuentran en las ramas extremas de árbol.

1.1.3 El punto de vista lotmaniano

En este razonamiento, la primera referencia que viene a la mente es seguramente Thomas Kuhn y su teoría de los paradigmas científicos (Kuhn 1962), donde a breves períodos revolucionarios, en los que el viejos paradigmas son puestos en discusión y sustituidos por los nuevos, siguen largos períodos de “ciencia normal”, en los que se

⁶ Esta idea de considerar significativo todo el paradigma literario y no sólo las obras que han entrado en la historia de la literatura es, de alguna manera, en coincidencia con algunas observaciones de Antonio Gramsci sobre la literatura mercantil. Como Moretti, también Gramsci considera que la literatura comercial no tiene que ser pasada por alto en la historia de la cultura, puesto que su éxito indica la filosofía de la época, es decir los sentimientos y las concepciones del mundo que predominan en la multitud silenciosa.

trabaja en el interior de un paradigma de investigación, que fija también los límites de la ciencia. Análogamente, los datos de Moretti sobre la producción de novelas, divididas por género, ilustran la importancia del género dominante y la fuerza vinculante, a nivel del imaginario, del sistema de los géneros: en determinados periodos se escriben novelas de determinados géneros; en el período sucesivo, después de un cambio ‘paradigmático’⁷ que se desarrolla en un tiempo muy rápido, aparecen otros géneros y los anteriores ya no representan una opción para los escritores (sólo sobreviven los géneros más alejados entre ellos, que, a través de un proceso de especiación, dan vida a otros).

En nuestra perspectiva, sin embargo, es más interesante el hecho de que estas dinámicas son también susceptibles de una descripción lotmaniana. Primeramente, este ‘movimiento’ del morfoespacio, que tiende a ensancharse pero tomándose largos periodos de estancamiento, recuerda la dialéctica que, en la semiosfera, se establece entre

la aspiración de facilitar la comprensión, que constantemente llevará a tentativas de ampliar el campo de la intersección, y la aspiración de acrecentar el valor de mensaje, que se halla unida a la tendencia a ampliar cada vez más las diferencias entre A y B (Lotman 1993:16-17).

En este paso Lotman está hablando de comunicación; sin embargo, en su perspectiva, aquélla puede entenderse tanto a nivel interpersonal como a nivel de semiosferas, es decir de organización interna de los campos culturales. En este segundo caso, la distancia (diferencia) entre dos semiosferas representa una riqueza para la semiosfera de nivel superior a la que ambas pertenecen, mientras que la presencia de unas zonas de intersección garantiza la coherencia de la semiosfera y, en definitiva, su existencia en cuanto tal. En el escenario descrito por Moretti/Gould, si los momentos de desarrollo evolutivo corresponden al aumento de ampliación de la semiosfera, los momentos de estancamiento/evolución gradual, caracterizados por la desaparición de muchas de las formas nacidas en los momentos ‘explosivos’, serían momentos de simplificación y aumento de estructuración, según el principio que “el aumento del grado de organización del sistema semiótico se acompaña de un estrechamiento de éste” (Lotman 1998: 68).

⁷ Entendiendo la idea de paradigma en su sentido propiamente estructuralista y saussureano, puesto que se trata de elegir entre determinadas opciones virtualmente ofertas.

Sin embargo, existen dos conceptos lotmanianos aún más cercanos a la teoría de los equilibrios puntuados: el de *explosión* y el de *centro/periferia*. Sobre la explosión volveremos a menudo, así que, de momento, notamos solamente que Lotman la define como el “lugar de brusco aumento de informatividad de todo el sistema” (Lotman 1993: 28) y también como el momento de la imprevisibilidad, donde

la imprevisibilidad no es entendida como posibilidades ilimitadas y no determinados por nada, de pasaje de un estado a otro. Cada momento de explosión tiene su conjunto de posibilidades igualmente probables del pasaje al estado siguiente. Estos últimos son excluidos del discurso. Cada vez que hablamos de la imprevisibilidad, entendemos un determinado complejo de posibilidades, de las cuales solamente una se realiza (Lotman 1993: 170).

Solamente una se realiza... afirmación válida porque Lotman está hablando de los eventos únicos de la historia, y de una historia evenemencial, pero, si pensamos en la historia de las formas en los términos que nos estamos planteando, nada nos impide interpretar la explosión en sentido análogo al matorral de Gould, donde *muchas* alternativas se realizan y *luego* algunas se afirman. El abanico de formas que nacen con la aceleración evolutiva representaría, de esta manera, la efectiva realización de (buena parte de) las posibilidades equiprobables que, en la teoría lotmaniana, nunca acabarían viendo la luz.

Desde otro punto de vista, este proceso representa la superación de los límites de la semiosfera, de la llegada de lo impensable, de lo alo-semiótico o de lo no-semiótico, de la superación del horizonte de expectativas de Jauss. En una perspectiva lotmaniana, es evidente que éste reenvíe al concepto de frontera y a su función de elemento innovador. Lo interesante es que es el mismo papel que le atribuye la teoría de los equilibrios puntuados, por la que, como ya hemos dicho, una nueva especie se origina en una parte muy pequeña y periférica del ámbito de distribución geográfica de la especie ancestral. Aunque en la dinámica de la semiosfera se trate de un fenómeno continuo, es justamente en los momentos de explosión que la dialéctica entre centro y periferia se hace patente y conlleva cambios estructurales. De hecho, se podría decir que vale también el punto de vista contrario, y que la explosión misma puede ser vista como el resultado de la presión operada por una (o unas) periferia(s) con respecto al centro de la semiosfera.

En esta perspectiva, uno de los elementos teóricos que emergen de las

investigaciones de Moretti es la regularidad de estos momentos explosivos, hecho que, a primera vista, chocaría con su carácter de imprevisibilidad. Dedicaremos a este problema algunas consideraciones al final de este capítulo, cuando la historia habrá tomado su forma y las consideraciones teóricas se apoyarán ‘naturalmente’ a los hechos descritos. De momento, retomamos el hilo del razonamiento de Moretti, que, preguntándose por qué las formas cambian, encuentra la respuesta en los formalistas rusos.

1.1.4 El ‘cómo’ y el ‘por qué’

Una idea importante en la tradición formalista es aquella, formulada por Viktor Shklovski, por la que cualquier obra de arte nace como paralelo o antítesis de algún modelo, y que una nueva forma no se crea para expresar un nuevo contenido, sino para sustituir una forma vieja que ha perdido su valor artístico. “Las formas del arte se dan el cambio”, escribe el teórico ruso (Shklovski 1923), pero el problema es establecer la razón por la que una forma pierde su valor artístico. Para Shklovski se trata de un problema interno a la dinámica de la producción artística, que, en su teoría, se mueve entre el extrañamiento (*ostranenie*) creativo y el automatismo⁸. En otras palabras, toda forma artística sigue un camino que va de un primer momento en el que analiza las cosas en todos sus pliegues hasta un momento final en el que se convierte en un epígono, un “destajista obtuso”.

Sin embargo, según Moretti:

este “camino de las formas desde el nacimiento a la muerte” puede explicarse también de otro modo, en el que lo esencial no es tanto la relación entre forma “joven” y forma “vieja” cuanto la que se da entre forma e historia. Un género literario pierde su valor artístico –y llega, por tanto, la hora del género rival– cuando su forma interna ya no está en condiciones de representar los

⁸ El extrañamiento consiste en la presentación de las cosas bajo una perspectiva insólita. Junto con la complicación de las formas se trata del artificio responsable del valor artístico de una obra, cuya función es la de sustituir una *visión* de las cosas, en su complejidad y devenir, al simple *reconocimiento* automático de su existencia:

Para dar sensación de vida, para sentir los objetos, para percibir que la piedra es piedra, existe eso que se llama arte. La finalidad del arte es dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento; los procedimientos del arte son el de la singularización de los objetos, y el que consiste en oscurecer la forma, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción. El acto de percepción es en arte un fin en sí y debe ser prolongado. *El arte es un medio de experimentar el devenir del objeto: lo que ya está ‘realizado’ no interesa para el arte* (Shklovski 1929: 60).

aspectos más significativos de la realidad contemporánea (Moretti 2005: 34)⁹.

Todo muy razonable, pero este pasaje conlleva una implicación muy importante a nivel metodológico. ¿Cómo explicar los cambios si su causalidad no es interna al universo de las formas sino que se encuentra en un campo diferente, es decir el conjunto de la vida social, económica y cultural? Ya desde *Opere mondo*, un libro del 1993, Moretti sostiene las razones de una doble mirada: formalista para describir el ‘cómo’ y sociológica para dar cuenta del ‘porqué’¹⁰. De manera análoga, en nuestro análisis de la historia y del sistema de los cómics de superhéroes, para la descripción de la ‘forma’ nos apoyaremos en la semiótica (y sobre todo en la semiótica de Lotman), mientras que el papel que Moretti destina a la sociología será jugado por la mediología¹¹. Siendo la semiótica la disciplina contemporánea que con mayor éxito se dedica al estudio de las formas (y de todas las formas, no sólo aquellas literarias), la primera sustitución disciplinar aparece casi natural; por lo que concierne la segunda, siendo la mediología una disciplina de matriz sociológica, se podría decir que se trata de una especificación

⁹ De hecho, se trata probablemente de una posición condivida por cualquier sociólogo de la cultura. Así, por ejemplo, escribe Arnold Hauser:

Desde el punto de vista meramente formal de la historia de los estilos, no será nunca posible explicar por qué una evolución artística determinada se ha detenido en un momento concreto y ha experimentado una transformación estilística, en lugar de proseguir y de continuar ampliándose; por qué, en una palabra, tuvo lugar un cambio en aquel momento histórico. No hay ningún ‘punto culminante’ de un desarrollo, determinable de acuerdo con criterios internos; el cambio surge cuando una forma estilística no puede expresar ya el espíritu de la época estructurado según las leyes psicológicas y sociológicas (Hauser 1958: 20-21).

¹⁰ Escribe Moretti:

¿Pero irán de acuerdo, el formalista y el sociólogo? Sí, si el sociólogo aceptará la idea que el aspecto social de la literatura *está en su forma*; y que la forma se desarrolla según leyes propias. Y si, por su parte, el formalista aceptará la idea de que la literatura *sigue* los cambios sociales: que llega siempre ‘después’. Pero llegar después no significa repetir (‘reflejar’) lo que ya existe, sino el opuesto exacto: resolver los problemas planteados por la historia (Moretti 1993: 8, trad. nuestra).

Esta observación parece explicitar un nexo presente, de forma latente, en la famosa declaración de Roman Jakobson a Yuri Tynianov, donde se notaba que, puesto que la historia de la literatura (y del arte), exactamente como toda otra serie, es caracterizada por un complejo conjunto de específicas leyes estructurales, si tales leyes no son explicitadas es imposible establecer la correlación entre serie literaria y serie histórica.

Entre otras cosas, se trata de unas puntualizaciones que explican cómo esta posición, aunque decididamente materialista, no tenga nada que ver con una ingenua teoría del reflejo.

¹¹ Proponemos definir la mediología como la disciplina que elige los media como territorio de observación privilegiado por el estudio de la sociedad y de sus cambios. Especificando que la noción de medium es aquella propuesta por Marshall McLuhan (1964), esta definición establece un campo de intereses que, si incluye por ejemplo en la disciplina ciertos análisis de la ciudad (entendida en cuanto forma comunicativa) o del ferrocarril, excluye al mismo tiempo los estudios sobre los medios de comunicación que se concentran exclusivamente en análisis formales, del contenido o de los efectos.

de este último punto de vista. Explicaremos las motivaciones de esta elección a lo largo de nuestro recorrido histórico, pero, antes, es necesario ver cuál es el nexo entre forma e historia que Moretti hipotiza en su análisis.

Estudiando los gráficos que representan la evolución de los géneros literarios, el estudioso italiano nota que los cambios en el sistema se verifican cada 20-30 años: con una regularidad sorprendente y desprovista de excepciones, un ‘matorral’ de géneros sustituye a otro que desaparece. La pregunta ahora es: ¿qué es lo que cambia con esta misma frecuencia? Para encontrar la respuesta es necesario salir del análisis interno de las formas (necesaria, en este caso, para definir los géneros y fechar su inicio y su fin) y, mirando hacia afuera, Moretti reconoce que lo que cambia es el público, y que el intervalo concreto corresponde al cambio de las generaciones¹².

En el análisis de Moretti parece todo muy convincente¹³, pero es importante recordar que él trabaja sobre la literatura de los siglos XVIII y XIX, cuando los lectores eran pocos y de extracción socio-cultural parecida: es cierto que el concepto de generación no plantea, por las épocas, todos los problemas que nos plantea hoy, cuando la complejidad y la fragmentación intrageneracional nos dan más de una motivación para dudar de la posible utilidad del concepto. Sin embargo, antes de rechazarlo como concepto explicativo, era necesario comprobar si la historia de los cómics de superhéroes presentaba regularidades parecidas, hecho que confirmaría el valor general de la teoría y, eventualmente, obligaría a buscar una corrección a la teoría clásica de las generaciones.

1.2 Orígenes: la *Golden Age*

Jerry Siegel y John Schuster se conocen en 1930 en la *Glenville High School*, donde el primero dirige un fanzine de ciencia ficción que se llama, programáticamente,

¹² El texto clásico al respecto es Mannheim (1928) donde, efectivamente, se pueden encontrar afirmaciones que animan a una utilización del concepto de generación en la dirección de Moretti. Por ejemplo, el sociólogo alemán sostiene que la esfera estética es la más apropiada para reflejar como un espejo la transformación global del clima espiritual; y también, citando al historiador del arte Wilhelm Pinder, afirma que, desde la tradición de la historia del arte, resulta que la entelequia generacional es una transferencia del concepto de Alois Riegl de ‘voluntad artística’, desde el ámbito fenoménico de la unidad de estilo a la unidad generacional.

En ámbito semiótico, podemos recordar las palabras de Greimas (1987), que observa como la idea de las generaciones, según la cual evolucionan las artes y las letras, es la afirmación de una originalidad colectiva, en el sentido de que la originalidad, es decir la novedad, se autocondena a la socialización.

¹³ En todo el discurso de Moretti, el aspecto quizás más problemático reside el carácter un poco genérico del concepto de género, elegido como elemento base del análisis.

Science Fiction. En enero del 1933 este fanzine publica un cuento escrito por Siegel e ilustrado por Schuster, intitulado *The Reign of the Super-Man* (“El reinado de Super-Man”), donde los dos jóvenes (ambos de origen judío) imaginan la llegada de un ser malvado y dotado de poderes extraordinarios. Al cabo de pocos meses, Superman se convierte en un héroe positivo y se transforma en el proyecto de un cómic.

Pero es en una noche del 1934 que Superman deviene en la mente de Jerry Siegel el héroe que marca una época. Un superhombre. Un ser excepcional venido del espacio. Nacido en un planeta condenado a la destrucción y enviado a la Tierra por el padre científico cuando es todavía un niño. Un dios bajado del cielo para salvar a los hombres. Para dar orden y justicia. Para hacernos estar tranquilos. Para protegernos del hampa. Para defender nuestras propiedades. Para hacernos sentir definitivamente civilizados (Raffaelli 2003: 5, trad. nuestra).

Aunque en la literatura popular se puedan encontrar unos antecedentes del cómic de superhéroes (por ejemplo en la figura de Tarzán o en aquellas de los justicieros enmascarados de la literatura *pulp* como The Shadow, Doc Savage, The Spider, The Phantom Detective o el cinematográfico Zorro), ésta es la primera formulación de un género en el que “son depositadas [...] aquellas prácticas simbólicas que la cultura laica y postilustrada ha trasladado a los márgenes de todo discurso” (Brancato 1992: 25, trad. nuestra).

Sin embargo, Siegel y Schuster tienen que esperar cuatro años antes de encontrar una editorial que publique las aventuras de Superman y será sólo el 10 de junio del 1938 cuando los lectores podrán leer su primera aventura en el número 1 de la revista Action Comics¹⁴, publicada por la National Comics (la futura DC Comics).



Fig. 2. *Action Comics* número 1: primera aparición de Superman.

Se trata de la fecha oficial de nacimiento del género de los superhéroes, aunque algunos críticos prefieran fecharlo el 17 de febrero del 1936, cuando en el *New York*

¹⁴ Como hace notar Luca Raffaelli (Raffaelli 2003), la cronología de Superman, ideado por dos autores judíos, es de alguna manera paralela a aquella de las medidas antijudías promovidas por el gobierno nazista. En el enero del 1933, cuando se publica el cuento *The Reign of Superman*, en Alemania se reúne el primer gobierno presidido por Adolf Hitler; el 10 de junio del 1938, cuando se publica el primer número de Action Comics, es el día siguiente a la destrucción de la sinagoga de Monaco.

American Journal aparecen las primeras tiras de Phantom, El Hombre Enmascarado creado por el guionista Lee Falk. Aquí, al contrario, preferimos considerar este último como un proto-superhéroe; no tanto por la falta de superpoderes (no los poseen tampoco Batman y muchos otros) cuanto por otras dos razones. La primera es su ambientación exótica (es ambientado en una selva inicialmente colocada en Asia y luego en África), mientras que el género de los superhéroes se desarrolla sobre todo en un entorno metropolitano y, sobre todo, parecido al mundo cotidiano de sus lectores. La segunda razón es relativa al hecho de que Phantom no llegará nunca a formar parte de ningún universo que incluya otros superhéroes protagonistas de otras historias ‘paralelas’ a las suyas; en otras palabras, no hace sistema¹⁵. Así, no nos aparece correcto definir The Phantom como el primer superhéroe sino, más bien, como el antecedente más cercano a una inminente explosión del género.

Sí, explosión, porque después de la aparición de Superman, la situación es aquella del matorral de la teoría de los equilibrios puntuados. Después de cuatro meses Superman ya es un éxito y llega rápidamente a 500.000 copias vendidas; después de dos años serán más de un millón y Superman un mito colectivo presente en las tiras de los periódicos, en la radio, en los dibujos animados. Así, siguiendo la ola de este éxito, en un brevísimo periodo la National Comics publica Batman (mayo 1939), Flash (enero 1940), Hawkman (enero 1940), Linterna Verde (julio 1940), Aquaman (noviembre 1941), Wonder Woman (diciembre 1941).

Al mismo tiempo, decenas de otras editoriales empiezan a proponer comics de superhéroes. La más importante de éstas es la Timely Comics –que en un futuro se llamará Marvel Comics y será, junto a la DC Comics, una de las dos *majors* que dominarán el mundo del cómic estadounidense– y publica, entre otros, Namor El Hombre Submarino (abril 1939), The Human Torch (octubre 1939), The Angel (octubre 1939) y Capitan América (marzo 1941¹⁶). Pero, para dar la idea de la inmediata difusión del género, recordamos también la Fawcett Comics, que publica, entre otros, Capitan Marvel (febrero 1940), la Quality Comics que, por su parte, propone Plastic Man y Blackhawk (ambos agosto 1941), la Harvey, la Fox...

¹⁵ Esta motivación ‘sistémica’ nos parece más decisiva para su exclusión del mundo de los superhéroes de un discurso sobre las características del personaje, que llevaría a reconocer más semejanzas que diferencias con respecto a las figuras superheróicas propiamente dichas: máscara (aunque no todos la utilicen), disfraz, capacidades físicas o mentales superiores, dedicación al ‘bien’.

¹⁶ El primer número de *Captain America Comics* es fechado marzo 1941, pero fue vendido ya en el diciembre del 1940.

Es el principio de la época que los fans del género han bautizado *Golden Age* (Edad de Oro), un principio donde se puede apreciar bien la acción de la deriva genética, un fenómeno que, en periodos explosivos, funciona de manera acelerada, produciendo muchas posibles ‘soluciones’ diferentes.

Además, hay que decir que el contexto histórico, el ambiente si queremos utilizar el lenguaje de la biología, es muy favorable a una proliferación del género: los Estados Unidos apenas han superado la crisis económica y en Europa hay guerra, una situación de incertidumbre que seguramente favorece la aparición de héroes y figuras fuertes. Además, el 8 de diciembre del 1941 también los Estados Unidos entran en guerra y, en



Fig. 3. Cubierta del número 1 de *Captain America*: los superhéroes van a la guerra.

las historietas, muchos superhéroes lucharán al lado de los soldados del ejército americano empeñándose contra unos supervillanos nazistas. La editorial que se distingue más en la publicación de historias ‘de guerra’ es la Timely, que es también la editorial de Capitán América; éste es “el primer superhéroe de guerra, nacido para luchar el mal no de forma genérica sino en la forma específica del enemigo nacional” (Barbieri 2009: 35, trad. nuestra)¹⁷ y deviene un símbolo de los ideales estadounidenses en oposición a las dictaduras fascistas del Eje. El éxito de estas historias es tan grande que llegan hasta al frente para que las puedan leer los soldados.

En general, la razón de esta difusión del género reside probablemente en la necesidad del público de producir una imagen del enemigo y de alinearse contra el mal; se trata de un imaginario que requiere oposiciones claras y dicotómicas que se adaptaban bien a las caracterizaciones simples, netas, aporreadas de estos nuevos héroes. Como escribe Daniele Barbieri a propósito de Superman:

En rigor, hay que preguntarse el porqué del éxito de este cómic caracterizado por guiones banales y dibujo infantil, en los años en que en los periódicos se puede leer Caniff y Gould, Raymond,

¹⁷ En la cubierta del primer número de *Captain America Comics*, aunque éste sea anterior a Pearl Harbour y, entonces, a la entrada en guerra de los Estados Unidos, se ve a Capitán América pegando un puñetazo a Hitler.

Capp y Herriman. Evidentemente el secreto del éxito de *Superman* no está en la calidad narrativa o gráfica, sino justamente en la naturaleza del personaje y de sus hazañas, y este inesperado superhombre pone de manifiesto una necesidad de certeza y de poder que, con seguridad, siente una América exhausta por una recesión superada desde hace poco, mientras que vientos de guerra soplan ya en Europa y Hitler acaba de anexionar Austria y ha comenzado a tomar también Bohemia.

Superman no nace tan poderoso como lo conocemos hoy en día: no vuela, pero corre más rápido que un tren y puede realizar saltos enormes, no posee la vista telescópica de rayos X y no es del todo invulnerable. Desde el principio es su misión “un salvador de los inermes y de los oprimidos”, comprometido en “una guerra sin fin por la justicia”: en conclusión, la imagen de lo que debería ser el Estado en un mundo ideal (Barbieri 2009: 33, trad. nuestra).

Si el éxito de estos personajes reside entonces en las cualidades del imaginario representado, se entiende también su proliferación, que no está en principio ligada a la calidad de las historias. Sin embargo, al final de la guerra la situación cambia mucho y, rápidamente, casi todos los títulos de superhéroes desaparecen.

1.3 La posguerra: unos pocos supervivientes

Una posible explicación de esta crisis es que mucho de estos fueran productos ligados a la actualidad, que ‘razonasen’ en el breve periodo –el tiempo del acontecimiento de Braudel– revelando entonces unos límites de adaptación en el momento en el que la guerra termina. Como escribe Barbieri: “en el espíritu de la paz y de la reconstrucción de la posguerra los superhombres en leotardos ya no estimulan el imaginario de los lectores americanos” (Barbieri 2009: 38, trad. nuestra). A esto hay que añadir la competición inter-específica de otros géneros de cómics que, terminada la guerra, reduce el nicho ecológico de los superhéroes.

De todas formas, desde el punto de vista de una historia evolutiva el fenómeno cabe dentro del modelo de Eldredge y Gould que, después de la formación de un matorral, prevé la extinción de la mayoría de las alternativas y la supervivencia de unas formas muy alejadas entre ellas. En nuestro caso, a mitad de los años 50 sólo tres superhéroes siguen publicándose en una revista dedicada exclusivamente a ellos: Superman, Batman y Wonder Woman¹⁸. Los tres forman parte del universo de la DC Comics y hoy en día son considerados como los más importantes héroes de esta editorial, hasta el punto de

¹⁸ Y de sólo otros dos siguen publicandose historias: Aquaman y Green Arrow.

ser conocidos como la ‘Trinidad’. Para dar un ejemplo reciente y significativo, la centralidad y la importancia estructural de este trío resulta evidente en el reciente evento *One Year Later*, que tiene que ver con un salto narrativo de un año en el futuro, como en el vinculado 52, una publicación semanal de cincuenta y dos números cuyos eventos tienen lugar en ese mismo año que falta, periodo en el que Superman, Batman y Wonder Woman parecen haber desaparecido¹⁹.

Ahora bien, después de todo lo dicho sobre el árbol de la diferenciación del carácter de Darwin, no sorprenderá que estos tres personajes estén lo más alejado posible uno del otro.

1.3.1 *Excursus* sobre la Trinidad DC

Wonder Woman es un personaje que, en su historia editorial, ha sufrido varias modificaciones, pero las características fundamentales que la diferencian de Superman y Batman son las mismas ahora que hace cincuenta años. En particular, y banalmente, hay que subrayar el hecho de que la Mujer Maravilla es una mujer, la primera superheroína, y que fue creada con el objetivo explícito de llegar a un público femenino; es más, Diana, princesa de las Amazonas dotada de poderosos superpoderes y bellissimo aspecto, se afirmó desde el principio como un icono del feminismo (movimiento del que su creador, el doctor William Moulton Marston, fue un gran simpatizante). En segundo lugar hay que hacer notar que se trata de un personaje que hace directa referencia al mundo de la mitología clásica, un imaginario que tuvo mucha influencia en la primera ola de superhéroes pero, generalmente, no de forma tan explícita como en su caso.

Para proporcionar una idea al respecto, serán suficientes algunas referencias. Por ejemplo, podemos notar como Diana debe su nombre a la diosa griega de la caza y, según la descripción que aparece a principio de cada historia a partir del segundo número y hasta los años sesenta, posee la belleza de Afrodita, la sabiduría de Atenea, la agilidad de Hermes y la fuerza de Hércules. De directa inspiración mitológica es también la descripción de su nacimiento, puesto que Diana adquiere vida a partir de una estatua de arcilla moldeada por su madre, la reina de las Amazonas Hipólita: como en el caso de Pigmalión, que adoró la estatua de Galatea hasta que Afrodita, conmovida por su amor, no le dio la vida, así la diosa interviene en el nacimiento de Wonder Woman, después de la súplica de Hipólita. Más en general, las referencias directas a la mitología greco-romana están más o menos presentes según las etapas del personaje, pero es indicativo que, por ejemplo, hayan adquirido especial importancia en el ciclo de historias escritas por George Pérez a partir del año 1987, es decir en un momento en el que, después de *Crisis en Tierras Infinitas* (cfr. 2.11), el universo DC se

¹⁹ Se trata del así dicho ‘año perdido’ después del final de *Crisis Infinita*, un evento que ha implicado importantes cambios en el universo DC (cfr. 2.11.3).

encontró en una situación de ‘nuevo inicio’ y se contaron otra vez los orígenes de los personajes, razonando así nuevamente sobre sus características fundamentales.

Muy diferentes de la encarnada por la Mujer Maravilla son las tipologías de superhéroes representadas por Batman y Superman. Sin embargo, aún más interesante es cotejar las diferencias entre estos dos últimos, que representan uno la inversión estructural del otro.

El carácter prototípico de Superman es tan evidente que, en los años 40, es decir al principio de la era de los superhéroes, la National Comics llevó a juicio a otras editoriales por haber plagiado su personaje y ganó muchas de estas causas (para luego, en muchos casos, incorporar el personaje ‘clon’ en su universo narrativo). Superman es el clásico héroe bueno y todopoderoso, que ha nacido con unos superpoderes que pone al servicio de la comunidad y que representa la garantía del orden y de la justicia, donde estos últimos son vistos a menudo como un principio absoluto y de proveniencia casi divina. En coherencia con estas premisas, su origen es extraterrestre (de niño, sobrevivió a una catástrofe en el planeta Krypton y su nombre originario es Kal-El²⁰) y, en general, sus características personales poseen las marcas de la luminosidad y/o de la transparencia: su fuerza y sus superpoderes provienen del sol y, puesto que su cuerpo funciona como una batería solar, sus células contienen luz; su ánimo es abierto y generoso, su conciencia es inmaculada; también el disfraz que lleva es de colores brillantes y, cuando está en acción, no lleva ningún tipo de máscara²¹, sino que muestra al mundo su propia cara: limpia, viril y honesta. Esta idea de transparencia es coherente también con el hecho de que Superman observe la vida desde lo alto del cielo y de su condición extra-humana, y que, en la piel del periodista Clark Kent, desvele a los lectores los secretos del mundo. De la misma manera, parece entonces congruente que pueda ver a través de los muros y oír a kilómetros de distancia el latido de un corazón, superando cualquier barrera humana en defensa de la privacidad.

Con el otro grande idealtipo superheroico, es decir Batman, las cosas van exactamente en sentido contrario. Bruce Wayne no posee superpoderes y es simplemente un hombre con grandes capacidades de lucha, gran inteligencia investigadora (sus historias son de género policiaco-negro) y que utiliza de manera extensiva la tecnología (los ‘bat-artilugios’) para tener una ventaja contra los criminales. Si Superman es extra-humano, Batman es, por su identidad de hombre-murciélago, infra o post-humano²². En este sentido es opuesta la actitud hacia la tecnología; donde Batman está abierto

²⁰ Según la versión clásica, el padre de Superman, el científico Jor-El, lo envió en una nave con destino a la Tierra cuando era un niño, momentos antes de la destrucción de su planeta; la versión moderna, post-Crisis, confirma esta historia, fundamentalmente calcada sobre la de Moises, pero cuenta que Superman fue metido en la nave cuando todavía no había nacido y que vio la luz en Kansas (EEUU), hecho que afirma de manera indiscutible su identidad estadounidense.

En todos los casos, su nombre kryptoniano es Kal-El y, a tal propósito, no parece vano señalar que, en hebreo, significa ‘Voz del cielo’ (y en el idioma de Krypton ‘el niño de las estrellas’). Es más, el sufijo ‘el’, abreviación de Elohim, significa ‘Dios’ y aparece en nombres de figuras bíblicas como Daniel, Samuel, o los ángeles Gabriel y Miguel. Este último, en particular, es el grande guerrero que se enfrenta a Satanás, y, como observa Marco Arnaudo (2010), parece un precedente apropiado para un salvador que viene del cielo para salvar la Tierra de sus males.

²¹ Al contrario, es su alter-ego Clark Kent a llevar unas gafas, símbolo de humana carencia de visión, para no ser identificado como Superman. Contrariamente a los demás superhéroes, Superman no se disfraza de Superman, sino de Clark Kent.

²² Admitimos aquí la tesis, hoy felizmente de moda, que podría resumirse en una frase de Roberto

a la hibridación con la máquina,

El Hombre de Acero es sustancialmente un individuo que, a través de la potenciación de sus fuerzas físicas, absolutamente sólo humanas, funciona como resistencia a las insidias tecnológicas que vienen del exterior del cuerpo. La supuesta necesidad de esta hiper-potenciación de la Naturaleza y del cuerpo humano implica la reafirmación de la energía humana, pura y simple, contrapuesta frontalmente a la tecnología. No es casual que, con respecto a las primera historias, los normalísimos gánsters sean progresivamente sustituidos por un bestiario de supercriminales tecnológicamente equipados (Brancato, Abruzzese 1992: 14 trad. nuestra).

Superman viste un disfraz que retoma los mismos brillantes colores de la bandera estadounidense, muestra su propia cara, actúa de forma pública (muy a menudo por cuenta del estado) y su imagen está constantemente presente en los medios. Este tipo de estrategia comunicativa intenta tranquilizar a la gente sobre el hecho de que siempre hay alguien que los protege. Batman, al contrario, que va vestido de gris y negro y con una máscara que le esconde el rostro, no dirige su mensaje a los ciudadanos sino a los delincuentes.

Bob Kane dijo un día que había creado el Batman para infundir el miedo en el corazón de los criminales y, para crear este estado pasional de carácter durativo, Bruce Wayne intenta provocar pavor, terror y hasta horror, es decir todas las pasiones coadyuvantes del miedo, que son puntuales e intensas. Por esto, aunque su ética impida el homicidio, sus métodos son violentos, brutales y, tanto para tener ventaja en la lucha como para causar una respuesta emocional más intensa, siempre intenta aprovecharse del factor sorpresa²³.

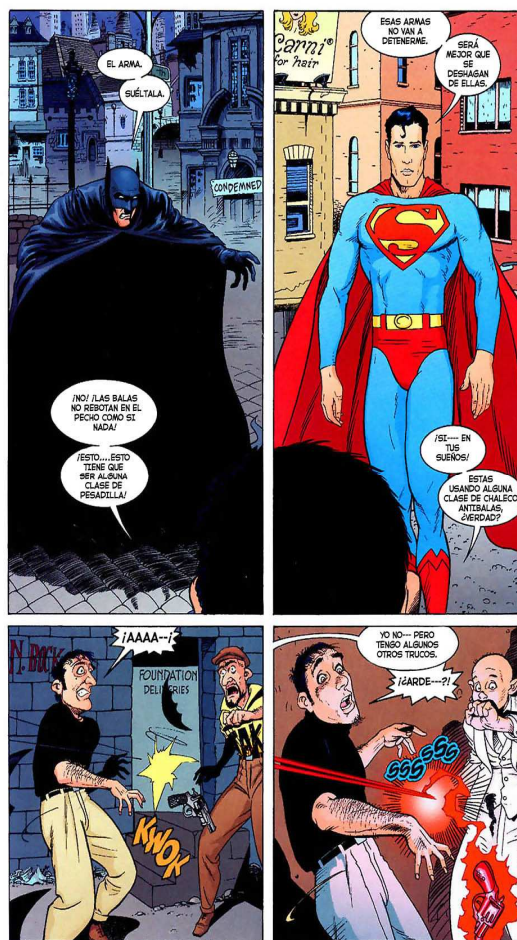


Fig. 4. *Batman & Superman: World's finest*: los dos principales héroes DC representan uno la inversión estructural del otro.

Marchesini: "siempre hemos sido posthumanos". En otras palabras: el hombre es por naturaleza un ser híbrido y en mutación constante.

²³ Estos elementos están bien descritos en una página del *Dark Knight Returns* de Frank Miller donde Batman, en su monólogo interior, piensa: "El último es el que siempre pierde la cabeza. Y yo le dejo. Y dejo que se me acerque. [...] Me oculto en las sombras, obligo al criminal a acercarse. Hace menos ruido que un camión. Hay siete defensas efectivas desde esta posición. Tres desarmar con un mínimo de

En general, podemos decir que, a través de una estrategia ‘transparente’, Superman intenta producir *confianza* en su figura y en sus acciones (aunque luego muchos le tengan miedo): su visión panóptica (Foucault 1975) y ejercitada desde el punto de vista de Dios asegura los ciudadanos de la protección de la que gozan. La mirada del Batman, al contrario, escondida en las sombras, infunde *incertidumbre* en el ánimo de los delincuentes (aunque luego le tienen miedo todos); como los prisioneros del panóptico benthamiano, éstos nunca saben si el vigilante los está viendo; ni cómo: el murciélago es un animal ciego y su control del espacio funciona de una forma excéntrica, incomprensible para el hombre²⁴.

La cuestión de la sombra nos sugiere también otro género de observación; como observa Paolo Fabbri, “una de las reglas fundamentales en los estudios del camuflaje animal se refiere, desde siempre, a la aplicación de las sombras” (en Migliore 2008: 105) y es justamente el diferente recurso a la táctica del camuflaje que representa una de las más importantes diferencias entre los dos héroes. Roger Caillois, en un estudio clásico sobre el tema (Caillois 1960), describía tres técnicas del camuflaje: la invisibilidad, el disfraz y la intimidación. A partir de aquí podemos notar que Superman sólo se camufla cuando no actúa como superhéroe, es decir que utiliza el recurso de la invisibilidad para parecer un hombre cualquiera y pasar desapercibido en la vida cotidiana. Al contrario, Batman utiliza el camuflaje como técnica de combate y lo hace aprovechando de todas sus variantes: por un lado se disfraza de murciélago y, por otro, se hace invisible escondiéndose en las sombras²⁵. Pero ambas técnicas son utilizadas en vista de la tercera categoría del camuflaje individuada por Caillois: la intimidación. Según Fabbri, esta última no parece pertenecer al mismo plan semántico de la invisibilidad y el disfraz puesto que tiene que ver con un hacer hacer y no, como las otras, con un hacer ser o no ser. Sin embargo, pensando a la estrategia del Batman, parece claro que está en juego también un hacer sentir, es decir que se trata de una manipulación que actúa sobre todo en un plano pasional. Batman alcanza este resultado a través de la indefinición proporcionada por sus técnicas de camuflaje, una indefinición de las formas que conduce a una indefinibilidad del Batman por parte de sus adversarios²⁶. Y, como es bien sabido, el hombre tiene

contacto. Tres matan. La otra... duele”. Después de que el Batman ha elegido la última opción, un policía novato le intimida: “Queda usted arrestado. ¡Ha dejado inválido a ese hombre!”. Al que Batman contesta: “Es joven, puede que vuelva a caminar” y, mirando al delincuente, “Pero seguirá asustado..., ¿verdad, chico?”.

²⁴ En *Batman & Superman: World's finest*, un cómic que, muy apropiadamente, reconstruye las figuras de los dos héroes a través de las oposiciones que los distinguen, Superman dice a Batman: “Trabajo... muy duro para que la gente sepa que puede confiar en mí... tan duro como tú lo haces para que la gente te tema”.

²⁵ Fabbri, hablando de las sombras en las técnicas del camuflaje tanto pictóricas como animales, afirma:

Es posible [...] borrar las sombras con unas estrategias específicas, denominadas no por casualidad ‘preventivas’, o crear sombras nuevas, falsas. Se puede, pues, cambiar las sombras y modificar así la procedencia de la luz, lo que altera totalmente la percepción de un objeto o de un animal. La primera prevención que debe tenerse respecto a un blanco potencial es adosarse a algo que obstaculice la luz (en Migliore 2008: 105-106).

²⁶ Esta indefinibilidad adquiere un carácter prototípico si se piensa que en la *Golden Age* los héroes que, como Batman, no tenían superpoderes eran llamados “mystery men”.

miedo de lo que desconoce o que no puede entender.

Magistral, a este propósito, es la descripción de las reacciones de la gente a las apariciones del Batman proporcionado por Miller en *El regreso del señor de la noche*. Éstas son referidas por el telediarario, que afirma que “una gran criatura, parecida a un murciélago, ha sido vista en la zona sur de Gotham” y que “los niños describieron al atacante de la banda como un hombre enorme vestido de Drácula”. En todo esto, lo que más importa es que “las descripciones de los testigos son confusas y contradictorias” así que las apariencias del Batman resultan inclasificables: “Un animal salvaje. Aullidos. Un hombre lobo. Seguro”; “...¡Un monstruo! Con colmillos, ¿no?, y alas, ¿no?, y puede volar...”; “Baja de las nubes, Michelle. Qué poca sangre fría. Es un hombre... de unos... tres metros y medio de alto”. En fin, no sorprende que la descripción más adecuada se refiera al efecto emotivo causado por sus acciones; siempre de la voz de un telediarario: “la mayoría de las descripciones parecen coincidir con el método y la apariencia de Batman... o, al menos, con la *impresión que se recuerda que causaba*” (cursiva nuestra).

A esto se contraponen la clásica reacción delante de una aparición de Superman: “Es un pájaro, es un avión... ¡es Superman!”, se supone que exclama la gente, realizando un reconocimiento que no da espacio a dudas. Al opuesto, en Batman es central el tema de la incertidumbre, que magnifica el efecto de sus acciones y lo convierte en leyenda. En *Batman & Superman: World's finest*, Batman confiesa explícitamente al compañero: “He trabajado duro para quedarme como una leyenda urbana, y lo he logrado en la mayoría de los casos. Menos personas de las que te imaginas piensan que existo. Esto me ayuda a que la gente me tema, pero lo importante es que me hace indefinido”.

Este carácter de leyenda de Batman explica también la diferente relación con los medios de comunicación respecto a Superman. Este último es el protector oficial de la nación estadounidense y su imagen tranquilizadora aparece, nítida, en todas las pantallas. Al contrario, Batman tiene que huir de la imagen mediática y de su carácter claro y público. Siempre en la misma miniserie dedicada a los dos héroes, Jimmy Olsen, periodista amigo de Superman, se encuentra en Gotham para tomar unas imágenes del Batman, con el objetivo de demostrar que, como él ya sabe, es real. Es con estas palabras que el comisario Gordon intenta disuadirlo: “Mira, todos en Gotham tienen una idea diferente de la forma en que Batman luce, de lo que puede hacer, de los poderes que tiene o no tiene. Especialmente los criminales, ¡se imaginan que es lo peor de sus peores pesadillas! Televisar una limpia y clara imagen de él destruiría todo eso. Le quitarías una de sus mejores armas”. Pero Jimmy no se convence, sigue en sus propósitos y llega a grabar un video del hombre murciélago en acción. Sin embargo, el resultado no le parece satisfactorio en absoluto: “Por supuesto que no lo voy a sacar”, dice, “no muestra para nada la presencia que Batman tiene. Supongo que no es muy fotogénico... porque lo que está en esta cinta seguro que no es Batman”. No, eso no es Batman, y la razón es que el video, cualquier foto o video, elimina justamente su característica más importante, es decir, la indefinición²⁷.

²⁷ Significativas son también las palabras de Superman, siempre en el mismo cómic: “¿Es por eso que no te uniste a la Liga de la Justicia? Toda esa cobertura de los medios, las conferencias de prensa, ser visto

Estas diferencias entre los dos personajes son reflejadas también en las dos ciudades donde suelen moverse. Metrópolis es ‘diurna’ y en las frecuentes ilustraciones ‘desde el punto de vista de dios’ (es decir, otra vez, de Superman), aparece homogénea, racional y cuadrículada, en perfecto estilo modernista; Gotham, al contrario, es una ciudad de diferencias, con edificios entre el estilo gótico y el *art nouveau*, oscura (o claroscuro) y descrita a partir de los recorridos verticales del Batman. Si Metrópolis y Superman son un super-ego, Gotham y Batman son un inconsciente.

Así, cuando siempre en el citado *World's Finest* Superman llega a Gotham, exclama: “Dios... ¡Olvida a los criminales! ¡Los arquitectos de Gotham son los que deberían de estar tras las rejas! Es casi como si la ciudad entera fuera una gran casa embrujada, llena de demonios y fantasmas”. De tono muy diferente son los comentarios de Batman respecto a Metrópolis: “Está bien”, dice, “me parece muy limpia. La gente probablemente duerme de forma muy placentera. Y si tiene suficiente para tenerte ocupado, debe de esconder su lado oscuro bastante bien”.

Desde otro punto de vista, las diferencias entre estos dos personajes pueden ser reconducidas a una oposición clásica entre dos tipos de héroes tradicionales. El primero es representado por Aquiles: el más fuerte, hábil y rápido entre los héroes griegos es un arquetipo que, a través de siglos de historias llega a encarnarse en la figura de Superman. Batman, por su parte, deriva de ese otro tipo de héroe tradicionalmente encarnado en la figura de Odiseo, guerrero que no prima por cualidades físicas ni simple inteligencia sino por *métis* (Detienne, Vernant 1974), la inteligencia astuta, aquella forma de saber *otra* que consiente de atrapar el *kairós* y aprovecharse de los puntos débiles del adversario, que actúa de forma inesperada y ‘enreda’ al enemigo, impidiéndole el uso de sus habilidades.

En el mismo sentido van también estas reflexiones de Lotman:

El que participa en un combate, en una competición, en una situación conflictiva cualquiera, se puede comportar según las reglas, siguiendo las normas tradicionales. En este caso la victoria se alcanzará con el arte de la concretización de las reglas; un héroe de tal tipo, entonces, para ser siempre vencedor, debe dominar actividades comunes a todos pero en formas cuantitativamente hipertróficas. Será este un héroe de altura desmesurada y de fuerza gigantesca. La fantasía se dirigirá hacia el mundo de los gigantes. Así, la victoria de un héroe de este tipo, en particular su triunfo sobre los hombres, será determinada por su superioridad física.

Sin embargo, el folklore mundial conoce también otra situación: la victoria del débil –en el ideal del niño– sobre el fuerte. Esta situación genera todo un ciclo de historias sobre el triunfo del débil sobre el gigante fuerte y estúpido. El inteligente vence con la inventiva, la rapidez de ingenio, la astucia y el engaño, en último análisis, con la inmoralidad. [...] Inteligente es aquel que realiza acciones inesperadas, imprevisibles para sus enemigos. La inteligencia se realiza como astucia

como parte de un grupo admirado por millones, ser visto en pleno día! Todo esto desmerecería todo el trabajo que has hecho en tu personalidad, ¿verdad?”

(Lotman 1993: 62).

Lo que es interesante en el discurso de Lotman es su manera de insertar estas observaciones sobre los dos tipos de héroe en un discurso relativo a tres figuras abstractas: el ‘tonto’, el ‘loco’ y el ‘inteligente’. El primero se define por su incapacidad de reaccionar rápidamente frente a la situación en la que se encuentra y por la absoluta predecibilidad de su comportamiento²⁸. Al ‘tonto’ se contrapone el ‘inteligente’, es decir aquella persona cuyo comportamiento se define como normal; éste “piensa aquello que, según el uso, las leyes de la razón o de la experiencia práctica, necesita pensar. Así su comportamiento es también previsible, es descrito como norma y corresponde a las fórmulas de las leyes y a las reglas del uso” (id.: 61). Por último está el ‘loco’, cuyo comportamiento es insensato o, por lo menos, es percibido como tal:

Éste se diferencia por la libertad posterior que este individuo tiene gracias al hecho de violar las prohibiciones, de poder cometer actos prohibidos al hombre ‘normal’. Esto confiere a sus acciones el carácter de imprevisibilidad. Esta última calidad, destructiva en cuanto sistema de comportamiento constantemente activo, inesperadamente se revela muy eficaz en situaciones fuertemente conflictivas (id.: 61).

Dicho esto, nos parece que, sin confundirlos, en el comportamiento del loco se puedan reconocer unos elementos propios también de la méti de Odiseo y que, de aquí, se puedan entender mejor tanto algunos rasgos de la figura del Batman como su oposición estructural con aquella de Superman. Lotman escribe que en el conflicto con el estúpido gigante, que es capaz de actuar sólo de manera estereotipada, “el pequeño astuto recurre al arma del desatento, creando circunstancias en las que el comportamiento estereotipado resulta insensato e ineficaz” (id.: 63). Pero esta misma situación se repite cuando el ‘inteligente’ se enfrenta con el ‘loco’. Si el ‘tonto’ tiene menos libertad de acción que la persona ‘normal’, al contrario el ‘loco’ tiene más, y sus acciones “adquieren un carácter imprevisible, que pone a su adversario ‘normal’ en la condición de no poder defenderse” (id.).

²⁸ Así escribe Lotman: “La única forma de actividad que le es accesible es la violación de las correlaciones adecuadas entre situación y acción. Sus acciones son estereotipadas, pero él las adopta a destiempo: llora en los casamientos, baila en los funerales. No puede imaginar nada nuevo. Por ello sus actos son absurdos, pero totalmente previsible” (Lotman 1993: 61).

De manera análoga, la métiś ‘enreda’ al adversario y no sorprende, entonces, que en la figura de Batman se encuentren no sólo las artimañas de la inteligencia astuta (por ejemplo, en la forma de sus ‘bat-artilugios’) sino también unos rasgos de locura. Evidentemente, ésta es la característica principal de sus enemigos pero, a partir del trauma del asesinato de sus padres, del que ha sido testigo impotente, tampoco la psique de Bruce Wayne parece muy equilibrada²⁹. Al respecto es indicativo el hecho de que Batman vaya disfrazado de animal y que, en diferentes tradiciones, el volverse semejante al animal sea visto como liberación de las normas y de las prohibiciones, es decir que se acomuna la condición animal a aquella del loco³⁰. Así, es conocido el caso del uso del loco en situaciones de batalla, puesto que su inclusión en el ejército priva al adversario



Fig. 5. Página final de *The Killing Joke*: Batman y Joker unidos en la locura de una risa descontrolada.

de orientación, y, a veces, éste va disfrazado de animal, como en el caso de los *berserker* de la epopeya escandinava y también de nuestro hombre murciélago.

Recapitulando, Superman juega siempre según las reglas y gana porque es el mejor: el más

²⁹ Obviamente no han faltado las historias en las que se ha cuestionado esta supuesta locura. Entre todas, es menester citar la miniserie *Arkham Asylum*, escrita por Grant Morrison y dibujada por Dave McKean, donde los ingresados en el asilo para criminales Arkham, entre los cuales se encuentran todos los mayores enemigos de Batman, toman el control de la estructura, se hacen con unos rehenes y amenazan con matarlos si Batman no permanece una noche junto a ellos. Será un viaje a través de sus propios demonios y Bruce es perfectamente conciente de lo que significa: “Tengo miedo de que cuando las puertas de Arkham se cierran sobre mí sea como estar en casa”, piensa el Caballero Oscuro. Otro episodio famoso que juega sobre la posible locura de Batman es la escena final de “The Killing Joke” (Alan Moore, Brian Bolland), donde el Joker cuenta a Batman un chiste sobre dos locos y, al final, los dos estallan en carcajadas.

Al respecto es interesante observar cómo esta identidad entre Batman y sus enemigos nos puede reconducir otra vez a un discurso sobre el camuflaje, en particular a los ejemplos de reversibilidad entre el animal cazador y su presa, cuando el primero se mueve como la segunda, alucinado por su imagen, mientras que la presa puede disfrazarse de cazador, y asustar al predador que, en ese momento, se identifica en la presa (Thom 2006, Migliore 2008). De forma análoga, la figura del Batman es un producto de la criminalidad que intenta infundir en los delincuentes la misma, infinita, pesadilla que le han provocado con el asesinato de sus padres.

³⁰ Como observa Lotman, sin embargo este paralelo es equivocado, puesto que, totalmente al contrario, “el comportamiento real del animal se halla limitado por muchas prohibiciones en la relación con el comportamiento humano” (Lotman 1993: 63).

rápido, el más fuerte, el más hábil. Es también el más inteligente, pero de una inteligencia previsible, que no toma en consideración el engaño o una táctica inesperada. Sus acciones son, entonces, hipertróficamente ‘normales’ y se le puede decir “hombre del futuro”, esperanza de un futuro ‘normalmente’ previsible. Y esta previsibilidad es también el elemento que le consiente engendrar confianza y evitar el miedo que deberían comportar sus superpoderes alienígenas.

Al contrario, a través de su méti y de su camuflaje animal, Batman resulta imprevisible y provoca el mismo efecto que el loco causa sobre una persona normal: engendra incertidumbre y, por eso, da miedo.

Junto con las demás oposiciones distinguidas, estas características hacen que Superman y Batman se presenten como dos soluciones opuestas en el campo de los superhéroes. La tercera superviviente a la crisis de los años cincuenta, Wonder Woman, presentando características lejanas tanto del uno como del otro, no hace sino confirmar la idea darwiniana que la evolución tiende a seleccionar especies diferentes.

1.4 El *Comics Code*

Estos años de crisis del género superheroico son teatro también para uno de los acontecimientos más perjudiciales por el crecimiento del medium de toda la historia del cómic estadounidense. Estamos hablando de la publicación, en 1954, del libro *Seduction of the Innocents* del psiquiatra Fredric Wertham. La guerra fría acaba de empezar, el macarthismo está en su auge y la ola de moralización cae también sobre el mundo de los cómics. En el libro de Wertham los cómics son descritos como una forma deteriorada de literatura popular y como una de las mayores causas de delincuencia juvenil. Su polémica se basaba sobre las representaciones explícitas de escenas de sexo, violencia, consumo de droga y cualquier otra temática adulta en los “cómic de crímenes” (una definición que, prácticamente, los abarcaba a todos, incluso los de superhéroes); su primitiva teoría comunicativa³¹, coadyuvada por unos casos anecdóticos mal documentados, implicaba que la lectura de estos cómics provocase conductas similares en los niños. Facilitado por el clima político-cultural de la época, el libro fue un verdadero caso editorial, alarmó a los padres y condujo a unas campañas en favor de la censura en los cómics.

Para defenderse de las acusaciones moralistas y de una investigación del Subcomité del Senado sobre Delincuencia Juvenil, los editores crean el *Comics Code*, es decir un

³¹ Un perfecto ejemplo de aquella ‘bullet theory’ que, si nunca existió en la literatura especializada en los efectos de los medios (cfr. Wolf 1985), estuvo implícitamente en la base de muchas consideraciones periodísticas y de publicaciones de autores provenientes de otras áreas disciplinares.

código de comportamiento y control moral del material publicado, y la Comics Code Authority, una comisión que verifica la aplicación de dicho código. Prácticamente, se trata de una autocensura que tiene como efecto la desaparición de géneros enteros y una enorme reducción de las alternativas en el mercado de los cómics. Desde el momento en que el *Comics Code* prohíbe las imágenes violentas, pero también palabras concretas y conceptos (por ejemplo ‘terror’ y ‘zombies’), y obliga a que los criminales fueran siempre castigados, parece evidente que algunos géneros no tuviesen ninguna posibilidad de supervivencia. Ésta fue la razón de la desaparición de la editorial E.C. Comics, que publicaba historias de horror (sobre todo), guerra, ciencia-ficción, piratas, western, y que, a diferencia de los demás, daba espacio a las personalidades artísticas de los autores.

En este panorama privado de la alternativas más interesantes, la DC Comics, que había sobrevivido en el mercado con Superman, Batman y Wonder Woman, empieza a reintroducir los superhéroes que habían desaparecido en los años precedentes. En octubre de 1956, el número 4 de la revista *Showcase* publica una historia en la que se introduce la nueva versión de Flash y, en seguida, lo mismo pasa con muchos otros personajes como Linterna Verde, The Atom, Hawkman, la misma Sociedad de la Justicia (el primer grupo de superhéroes, que renace en forma muy parecida bajo el nombre de Liga de la Justicia de América) y otros. A menudo, en el discurso de los fans, se fecha el comienzo de la época llamada *Silver Age* (Edad de Plata) en estos años y no parece fuera de lugar preguntarse si se trata de una aceleración evolutiva en los términos que hemos descrito. Si lo fuera, llegaría un poco antes por la idea del ritmo ‘generacional’ que Moretti individua en la literatura europea. Sin embargo, no nos parece que estas reinvisiones de los superhéroes de los años 40 se puedan considerar como un momento de explosión: aunque estos personajes fueran diferentes de los originales, no representan un cambio con respecto al pasado ni se puede afirmar que innovaron el género de alguna manera. De hecho, estos personajes reaparecen sólo a causa de aquel acontecimiento ‘catastrófico’ que fue la introducción del *Comics Code*. Éste, causando la desaparición de los otros géneros, liberó un espacio del imaginario que los superhéroes pudieron ocupar sin sufrir de una competencia. Desde un punto de vista evolutivo, se podría decir que el universo de los superhéroes ensancha su nicho ecológico que, desde un nicho realizado (nicho efectivamente ocupado por una población, más pequeño de lo ideal a causa de la competición inter-específica) pasa a

coincidir con (o parecerse mucho a) su nicho fundamental (el nicho máximo teórico ocupado por una población en condiciones ideales, es decir en ausencia de competición y con recursos no limitantes).

1.5 Marvel Comics: los superhéroes entre bastidores

Como comienzo de la Edad de Plata o, en todo caso, de una nueva época para los superhéroes, más indicativa que 1956 parece ser el año 1961³². En noviembre de este año, después de otras tentativas pocos afortunadas de resucitar el género como la de la Archie Comics, la Marvel Comics (ex Timely), en noviembre, publica el primer número de *Los Cuatro Fantásticos*. Se trata del principio de una verdadera ola de nuevos superhéroes, todos productos del ingenio del guionista Stan Lee (casi siempre acompañado del lápiz de Jack Kirby): el Increíble Hulk aparece en mayo y Spiderman en agosto del 1962; el primer número de Iron Man es fechado en mayo 1963 y los X-Men nacen en septiembre del mismo año; en abril del 1964 reaparece DareDevil³³.

En este caso, si retomamos los puntos en los que hemos resumido la teoría de los equilibrios puntuados, podemos reconocer la presencia de las características más importantes de la aceleración evolutiva.

Para empezar, tenemos el nacimiento muy rápido de muchos personajes nuevos y, como veremos, originales.

El segundo elemento significativo es representado por el hecho de que estos nuevos héroes no son unos productos del universo DC, que dominaba el mercado y representaba el centro cultural y económico del sistema de los cómics, sino que nacen en un campo periférico. Evidentemente, bien adaptada a su nicho, no es la forma dominante la que busca una evolución³⁴. La editorial Marvel, sin embargo, que no había

³² En las periodizaciones que se suelen hacer en la historia de los cómics de superhéroes, 1961 es, efectivamente, la otra fecha, alternativa a 1956, con la que muchos hacen empezar la *Silver Age*. Son varias, y las veremos, las razones por las que creo que es el 1961 y no el 1956 el año en el que se puede hacer empezar una nueva época. Sin embargo, hay que considerar como estas periodizaciones hayan nacido en el ámbito del discurso de los fans y respondan a lógicas diferentes de aquellas que adoptamos en esta sede. Por ejemplo, es indiscutible cierta necesidad de diferenciar, en el universo DC, las primeras versiones de los superhéroes de las segundas versiones que, como hemos visto, aparecieron en la segunda mitad de los años 50; por comodidad, se suelen definir los primeros como héroes de la *Golden Age* y los segundos héroes de la *Silver Age*. Considerando que existen historias en las que aparecen las dos versiones de los mismo personajes, la discusión es menos gratuita de lo que puede parecer.

³³ Es más, en el septiembre del 1963 se publica el primer número de la revista dedicada al supergrupo de los Vengadores, del que hacían parte Henry Pym (el Hombre Hormiga), la Avispa, Thor, Iron Man, Hulk y, a partir del cuarto número, Capitán América.

³⁴ Como parcial corrección de esta afirmación hay que decir que también para la DC el 1961 es un año de

tenido mucho éxito en su tentativa de volver a proponer los superhéroes en *Young Men* números 24-28 (Diciembre 1953 – Junio 1954), es libre de conquistar otro nicho, abierto, como veremos, por la disponibilidad a leer cómics de parte unos lectores más adultos. El campo periférico se demuestra así, lotmanianamente, más dinámico, entre otras cosas porque está menos vinculado a una memoria, memoria que, en este caso, es representada por la historia del universo DC y de sus personajes.

En fin, se puede decir que estos nuevos personajes hayan nacido de una escisión de la línea evolutiva que, desde el superhéroe clásico, se ha desviado para formar un nuevo tipo de personajes y ampliar el morfoespacio (también en este sentido es entonces importante la creación de otro universo narrativo a lado del de DC).

A todo esto, entre 1938 (fecha de nacimiento de los cómics de superhéroes) y 1961 han pasado 23 años y, más adelante, veremos como la prosecución de la historia nos confirmará, de alguna manera, el mismo hiato temporal entre periodos de ‘aceleración evolutiva’ y periodos de ‘evolución normal’. Evidentemente, se trata de una regularidad que impone una seria atención a la hipótesis del cambio generacional.

En la teoría de Mannheim, en la que se apoya Moretti, no todas las generaciones desarrollan una identidad distintiva, que aparece sólo en presencia de condiciones históricas y sociales particulares. La aparición efectiva de un nuevo estilo generacional con arreglo a un ritmo –ya sea anual, de treinta o cien años, u otro cualquiera– dependería por completo del proceso social y cultural que pone la ‘chispa’ inicial. Por lo tanto, sólo se hablará de una generación efectivamente existente cuando se establezca un vínculo concreto entre sus miembros por un proceso de “desestabilización dinámica” y por sus consecuencias sociales e intelectuales.

Un proceso de desestabilización dinámica y unificadora, de acuerdo, pero ¿de qué orden? ¿existe, hoy en día, un elemento capaz de dar cuenta de los cambios de sensibilidad de una generación entera? es decir, ¿de un concepto transversal con respecto a las clases sociales? En otras palabras, ¿cuál puede ser la dominante (Jakobson) que llega a dar forma a una estructura parecida?

Nuestra hipótesis es que, en el caso y en el período específicos que estamos

novedades, ya que en septiembre se publica la historia *El Flash de dos mundos*, que marca el nacimiento del concepto de multiverso. Aunque en el segundo capítulo nos detendremos sobre estos temas, lo que nos interesa subrayar aquí es que la estrategia de DC se revela opuesta a la de Marvel. Si, como veremos en seguida, ésta se apresta a construir un universo con cierto grado de realismo y semejanza con la vida cotidiana, DC elige, en el mismo momento, una línea donde los mundos fantásticos se multiplican. En este sentido también el morfoespacio DC se amplía, constituyéndose como un conjunto de diversos universos.

analizando, este papel puede ser jugado por los medios de comunicación. Es decir, observaremos que cada momento de aceleración evolutiva en la historia de los cómics de superhéroes corresponde a un cambio en la estructura de los medios que, de alguna manera, le da forma.

Evidentemente, se trata de una perspectiva estrictamente relacionada con las ideas de Marshall McLuhan y, en general, de la ‘escuela de Toronto’³⁵, que postulan que el medium que determina los caracteres estructurales de la comunicación produce efectos antropológicos profundos en la sociedad e influye en el imaginario colectivo independientemente del contenido transmitido. Recordando el más famoso eslogan mcluhaniano, se trata de la idea de que “el medio es el mensaje” y que, completando el razonamiento, el mensaje somos nosotros, porque los media nos transforman antropológicamente³⁶. Además, en esta perspectiva mediológica, se suele reconocer la centralidad de una tecnología de la comunicación en cada época que, sustituyéndose a otra precedente, daría forma a su tiempo.

Según un esquema parecido al de los cambios de paradigma científico descrito por Kuhn, las periodizaciones mediológicas reconocen una fuerte discontinuidad entre la época caracterizada por la oralidad, la caracterizada por la escritura y la más reciente era de los medios electrónicos. Sin embargo, refiriéndonos a la historia contemporánea, es posible también advertir una discontinuidad entre, por ejemplo, un periodo televisivo y otro caracterizado por las redes. Aunque sea seguramente exagerado medir estos últimos pasajes con el mismo rasero que los precedentes, parece correcto afirmar que todas estas configuraciones marcan una época a través de sus diferentes ‘presiones’ sobre la organización sensorial del público y otros efectos macrosociológicos. Si el cambio entre oralidad y escritura es del orden de la *longue durée*, las periodizaciones internas a la era eléctrica pueden quizás dar cuenta de una periodicidad análoga a la de los ciclos³⁷.

³⁵ Sin embargo, la identificación de las ideas de McLuhan con aquellas de la escuela de Toronto es aceptable sólo a niveles muy generales. Cada uno de los teóricos que se inscribe en esta corriente tiene, evidentemente, sus particularidades y también distintos campos de interés. Por ejemplo, la diferencia fundamental entre McLuhan y el otro grande teórico Harold Innis es que el primero examina la relación entre la tecnología y la cultura, mientras que el segundo se interesa por la relación entre la tecnología y el poder.

³⁶ En este sentido, el medium es también el masaje, según una autoparodia de McLuhan que bien describe la función plasmadora de los media. “Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación” (McLuhan, Fiore 1967: 8)

³⁷ Como observa Andrea Miconi (2001), la idea que los ciclos de evolución de los media sean la base de la formación de diferentes fases históricas es propio de muchos autores que adoptan una perspectiva

Para dar soporte a estos razonamientos teóricos, entonces, tendremos que ir a la búsqueda de una transformación cultural en grado de generar una “desestabilización dinámica” en Estados Unidos a principio de los años sesenta y, además, buscarla en el territorio de los media. En este sentido, nos ayuda la lectura de *No sense of place*, el clásico, e inexplicablemente inédito en español, estudio de Joshua Meyrowitz sobre los efectos de la televisión.

El mediólogo americano, para explicar las transformaciones radicales que la introducción de la televisión ha entrañado para la sociedad occidental, conjuga la perspectiva de Harold Innis y McLuhan (los media tienen sus efectos más importantes en la sociedad por sus propias características y no por el contenido que transmiten) con el situacionismo de Erving Goffman, que analiza cómo el comportamiento público de las personas depende en gran parte de la situación en la que se encuentran, situación que define las reglas de la interacción (Goffman 1959).

La idea de Goffman es que el lugar no es un simple concepto territorial, sino que representa también una institución social, de manera que a lugares diferentes corresponden diferentes situaciones, diferentes sistemas de saber y, entonces, diferentes comportamientos. Utilizando una eficaz y afortunada metáfora teatral, Goffman divide

mediológica. El primero en formalizar un modelo historiográfico de este tipo fue Innis, que atribuía el desarrollo y la decadencia de los imperios en la historia a pasajes como aquello de la piedra al papiro (imperios de Egipto y Babilonia), de la oralidad a la escritura (Grecia), del papiro al pergamino (Roma), del pergamino al papel (Edad Media y primera Modernidad), de la imprenta a la tecnología eléctrica en la moderna época industrial.

Después de Innis, McLuhan propuso una periodización de la historia de las sociedades occidentales en tres fases: la primera es la fase tribal, caracterizada por la comunicación oral; la segunda es la fase alfabética y tipográfica, fundada en la organización racional del conocimiento; la tercera es la fase de los medios electrónicos, que causarían una vuelta a las características del mundo oral. Análoga es la posición de Walter Ong, que retoma la misma periodización de McLuhan pero considera que la nueva oralidad de los medios electrónicos no puede conducir a una re-tribalización del mundo.

El discípulo de McLuhan Derrick De Kerckhove, por su parte, hablando de su concepto de *brainframe* (De Kerckhove 1991), elabora un ciclo histórico compuesto por cuatro fases; el *brainframe* sería el esquema de percepción de la realidad que la tecnología de la comunicación determina modelando los hemisferios cerebrales e influyendo de esta forma en la transformación de la estructura social; en este marco teórico, la evolución histórica estaría determinada por el pasaje de un *brainframe* a otro: del alfabético al televisivo, luego al digital y, en fin, al cibernético.

Parecidas son también las consideraciones de un autor muy diferente de los precedentes como Régis Débray cuando considera que la historia de las instituciones pueda ser escrita en base a la sucesión de los media que las han representado.

En fin, Pierre Lévy habla de cuatro espacios antropológicos (aunque en su visión éstos no sean exactamente fases, sino ‘eternidades’) que aparecen como consecuencia de la hegemonía de diferentes modos de comunicación: la oralidad, la escritura y la imprenta, los medios electrónicos y los digitales (cfr. tb. nota 70).

Es interesante notar como, con todas sus diferencias, estos autores proponen de establecer un nexo (entre tecnología y cultura o entre tecnología y poder) válido por todas las épocas; en otras palabras, contrariamente a las posiciones posmodernas (Lyotard 1979), intentan aplicar un sistema de explicación generalizable a toda la historia de la civilización.

la vida social en situaciones “de escenario” y “de bastidores”. El escenario es el lugar y la situación donde un grupo social (llamado “grupo de performance”) pone en escena una representación a la que asiste otro grupo. Los bastidores, al contrario, son el espacio privado, separado del espacio de la *performance*, donde un grupo construye su ‘actuación’; este espacio contradice la representación de sí mismo que el grupo ha exhibido públicamente³⁸. De esta manera, la sociedad puede ser dividida entre grupos de performance y grupos de audiencia y, evidentemente, para formar parte de un grupo de performance es necesario poder traspasar sus bastidores, es decir, poseer las informaciones que, en este espacio, circulan libremente, pero que son inaccesibles desde el exterior.

Meyrowitz adopta este modelo de Goffman y basa su investigación en la idea de distribución de la información, hecho que le permite aunar la comunicación massmediática y la interpersonal. Su aportación consiste en la explícita redefinición del concepto de lugar en el sentido de ambiente informativo, una operación conceptual que deriva de la observación de que la televisión ha causado una “disociación casi total entre colocación física y ‘colocación’ social” (Meyrowitz 1985: 190, trad. nuestra), es decir que el lugar social ya no coincide con el lugar físico, puesto que la definición de la realidad puede depender de informaciones que la televisión transmite desde otros sitios lejanos³⁹. Así, según Meyrowitz, el efecto más importante de la televisión es representado por la desaparición del espacio entre bastidores, de su dimensión privada y secreta⁴⁰. Las tres consecuencias fundamentales de este fenómeno son la fusión entre la esfera masculina y la femenina, la confusión de roles entre la infancia y la edad adulta, la transformación del héroe político en hombre común:

Al revelar los espacios entre bastidores a los diferentes tipos de público, la televisión ha tenido una función desmistificadora, ha provocado el ocaso de la imagen y del prestigio de los líderes políticos, ha desmitificado a los adultos a ojos de los niños, ha reestructurado recíprocamente hombres y mujeres. Según este análisis no sorprende que el rechazo generalizado del concepto

³⁸ En su investigación en las islas Shetland, Goffman distinguió el comedor como el escenario donde los camareros del hotel (grupo de performance) construyen delante de los clientes (grupo de audiencia) una imagen de sí profesional y respetuosa. Al contrario, en la cocina, que representaba los bastidores, actuaban y hablaban de una forma que se oponía abiertamente a su imagen pública.

³⁹ “Los medios electrónicos destruyen las particularidades del lugar y del espacio. Televisión, radio y teléfono vuelven los lugares, otrora privados, más accesibles al mundo exterior, y, por tanto, más públicos” (Meyrowitz 1985: 125, trad. nuestra).

⁴⁰ Más en general: “Los medios electrónicos han alterado los aspectos de identidad de grupo, socialización y jerarquía que antes dependían de lugares físicos concretos y de experiencias particulares que en aquellos lugares era posible hacer” (id.: 125, trad. nuestra).

tradicional de niño y adulto, de hombre y mujer, de líder y seguidor, se haya iniciado a finales de los años sesenta, con la primera generación de americanos expuestos a la televisión antes de aprender a leer. En el ambiente compartido de la televisión, hombres y mujeres, niños y adultos, seguidores y líderes son concientes de los saberes sociales y de los comportamientos recíprocos; saben demasiado, en realidad, para poder jugar los papeles tradicionalmente complementarios de la inocencia contrapuesta a la omnisciencia (Meyrowitz 1985: 309-310, trad. nuestra)

En todo esto, el elemento decisivo en nuestro discurso son las fechas en las que Meyrowitz considera que se producen estos cambios. A finales de los años sesenta, cuando la primera generación televisiva llega a ser adulta, las tres grandes redefiniciones citadas son una realidad afirmada y difundida en toda la sociedad americana. Sin embargo, Meyrowitz considera que estos cambios empiezan a finales de los años cincuenta y determina que los primeros hijos de la televisión son aquellos que tenían cuatro años en el 1953, año en el que las familias con hijos de menos de cinco años superaban el 50% del punto de saturación televisiva. En el 1967, estos niños son jóvenes de dieciocho años y se preparan a una lucha cultural-generacional pasada a la historia. En el 1961, tienen doce años y leen el primer número de los Cuatro Fantásticos, cómic que inaugura un nuevo concepto de superhéroe.

Las fechas corresponden entonces perfectamente: la evolución acelerada en los cómics del periodo entre 1961 y 1964 encuentra un público adolescente y pre-adolescente significativamente diferente con respecto a los precedentes lectores, diferente ya de los hermanos mayores o de los primos con unos años más. Los superhéroes captan un pasaje generacional o, lo que en nuestro discurso es lo mismo, responden a un cambio (de época) en el sistema de los medios.

Lo que falta ahora es ver cómo se traduce todo esto en el plano del texto, encontrar las huellas que estos procesos dejan en las viñetas. Al respecto, nos parece que los cambios más importantes que se registran en los nuevos cómics son tres.

El primero es que estos nuevos personajes son “superhéroes con superproblemas”: ya no se trata de ‘ultra-humanos’ que viven en una dimensión ‘separada’ con respecto a la nuestra para luego ‘bajar a la tierra’ y ayudarnos en caso de peligro, sino de alguien como nosotros que, por un giro del destino, ha adquirido unas cualidades extraordinarias. Estos grandes poderes conllevan grandes responsabilidades (como bien sabemos por el célebre refrán que siempre se repite en las historias de Spiderman), pero

no causan una pérdida de humanidad: los superhéroes de la Marvel estudian, trabajan, sufren por amor, pagan el alquiler (a veces con retraso) y defienden la tierra del supervillano de turno. Coherentemente con la teoría de Meyrowitz, esta nueva configuración narrativa se puede describir como una textualización de los fenómenos de exposición del espacio entre bastidores de Goffman, cuando los lectores empiezan a ver a los hombres y a las mujeres detrás de la máscara de los superhéroes. En algunos casos, como el de los Cuatro Fantásticos, ésta incluso desaparece, dando origen a unas narraciones que renuncian al clásico recurso de la identidad secreta. Para la ‘generación televisiva’, un espacio heroico separado de las dudas y las debilidades del espacio privado, un espacio de un ‘bien’ absoluto como aquel del adulto con respecto al niño, empieza a carecer de sentido. La nueva perspectiva narrativa resulta de la aplicación de aquella nueva mirada lateral que abarca, simultáneamente, el espacio de escenario y el espacio de bastidores, revelando las incoherencias recíprocas y las debilidades de los superhombres, precipitando el mito en las angustias de lo cotidiano.

Estas narraciones encontraban un balance perfecto en los dibujos de Jack Kirby, cuyo talento se desplegó en casi todas las publicaciones Marvel de este período. Por un lado el trazo de Kirby responde a un ‘empuje’ de la televisión hacia una espectacularidad más marcada, con las arquitecturas de las parrillas que varían continuamente, la mímica de los personajes enfatizada y, sobre todo, con las formas que se ponen a servicio del efecto:

anatomías retorcidas e inventadas, poses inverosímiles, expresiones estiradas más allá de todo límite; son cómics ricos en *efectos especiales*, grandes onomatopeyas, *líneas cinéticas*, segmentos de movimientos, efectos gráficos de todo tipo, unidos en un gran conjunto, coherente y cautivador, impregnado de movimiento (Algozzino 2005: 74, trad. nuestra)

Por otro lado, y sobre todo con el paso de los años, el arte de Kirby es monumental, un hecho que confiere a las historias un aire mítico (Barbieri 2009) que, de alguna manera, une la nueva generación de superhéroes con la precedente era de los gigantes sin mácula.

El segundo elemento de novedad que caracteriza estos cómics es la insistencia sobre el tema de la mutación, ya presente en los orígenes de todos los personajes más importantes. Estas mutaciones monstruosas son el equivalente de las que sufre cualquier

adolescente y contribuyen seguramente a la identificación por parte de los lectores. Sin embargo, la transformación que opera sobre esta generación es también de otro nivel, configurándose como una verdadera mutación antropológica que inaugura la era de los cuerpos ‘eléctricos’, que viven ‘naturalmente’ el fenómeno de extensión, de hibridación tecnológica con los nuevos medios de comunicación. Los personajes de la Casa de las ideas, como se empezará a llamar la editorial Marvel, textualizan de manera admirable este cambio de sensibilidad, afirmándose en la vanguardia del imaginario.

Los Cuatro Fantásticos, los primeros superhéroes de la nueva ola, adquieren sus superpoderes a causa de unos misteriosos rayos cósmicos⁴¹ que los golpean durante una tentativa de viaje espacial: Richard Reed desarrolla una elasticidad extraordinaria que le permite estirar y deformar su cuerpo a voluntad y deviene así Mister Fantástico; Susan Storm adquiere el poder de la invisibilidad y el nombre de Mujer Invisible; Johnny Storm, al convertirse en la Antorcha Humana, puede controlar el fuego, volar y proyectar bolas de fuego desde su cuerpo; Ben Grimm deviene La Cosa, un ser monstruoso, hecho de piedra naranja y dotado de enorme fuerza y resistencia.

Peter Parker adquiere sus poderes porque una araña radioactiva le muerde en un laboratorio, pasándole una agilidad y una fuerza proporcionales a aquellas del arácnido, la capacidad de adherirse a las paredes, de lanzar telarañas y otorgándole un ‘sentido de araña’ que permite a Spiderman percibir las amenazas anticipadamente.

Bruce Banner, físico nuclear que trabajaba en el proyecto de una ‘bomba gamma’, es víctima de una explosión que le expone a los rayos gamma; este accidente lo transmuta en un gigante con la piel color verde, prácticamente invulnerable y extremadamente agresivo. El efecto es temporal, pero Bruce se transformará en Hulk cada vez que sea presa de una fuerte excitación.

Por su parte, el personaje de Iron Man, alias Tony Stark, es un ejemplo de cyborg donde la armadura no sólo confiere fuerza sino que, en una visión ya post-humana donde se borran los límites entre hombre y tecnología, es indispensable para que el corazón de Tony no pare de funcionar.

En el caso de los X-Men, el concepto de mutación es explícito, puesto que se trata de un grupo de jóvenes portadores de una mutación, el gen X, que les dota de unas habilidades especiales y diferentes en cada uno. La importancia de la serie reside

⁴¹ Considerando la época, caracterizada por la guerra fría y un gran desarrollo de los armamentos nucleares, es evidente que estos rayos cósmicos representan una metáfora de la radioactividad, que será la causa de casi todas las mutaciones a la base de los superpoderes de los personajes de la Marvel.

justamente en la capacidad de textualizar de manera clara y eficaz la condición de inestabilidad debida a una radical transformación de la sensibilidad. Para los X-Men parecen ya válidas las consideraciones que Omar Calabrese escribe en los años ochenta sobre el monstruo contemporáneo:

Los nuevos monstruos, lejos de adaptarse a cualquier homologación de las categorías de valor, *las suspenden, las anulan, las neutralizan*. Se presentan también como formas que no se bloquean en ningún punto exacto del esquema, no se estabilizan. Por tanto, son formas que no tienen propiamente una forma, sino que están, más bien, en busca de ella. Lo que hace reflexionar sobre la necesidad de un nuevo capítulo por añadir a la historia de la teratología: un capítulo sobre la ‘natural’ inestabilidad e infirmitad de nuestra sociedad (Calabrese 1987: 109).

Directamente relacionada con este aspecto está la preponderancia de la componente generacional, puesto que se trata de personajes en la mayoría adolescentes que, como estos últimos, se encuentran en un mundo que no los acepta mientras que sus cuerpos y sus psiques se enfrentan a cambios que no pueden entender.



Fig. 6. El senso-radar de DareDevil representa la percepción sensorial del hombre ‘eléctrico’.

En fin, DareDevil puede ser leído como una representación del concepto mcluhaniano de reestructuración de los sentidos y funciona como una perfecta alegoría de los efectos de la televisión. En el mismo año de publicación de *Understanding Media* (1964), Stan Lee imaginaba un joven que, cegado a causa de un accidente, veía sus demás sentidos potenciarse enormemente, pero sobre todo reorganizarse hasta otorgarle un nuevo y diferente tipo de aprehensión del mundo en forma de una especie de sentido ‘radar’ tridimensional. Bien mirado, se trata de una magnífica traducción de la idea de McLuhan por la que la televisión es táctil, es decir que no extiende ningún sentido

en particular sino que provoca aquella condición sinestésica que caracterizaría la era eléctrica. Es más, la identidad civil de DareDevil, Matt Murdock, es la de un abogado, una figura forjada por la tecnología del libro, un *letrado* que, según principios tipográficos, se mueve en el territorio de la ley, de reglas que se aplican de manera

uniforme, universal y desde un punto de vista correcto y privilegiado. Sin embargo Murdock es ciego y, si Gutenberg extiende la vista y narcotiza los demás sentidos, DareDevil, no puede no representar otro tipo de configuración sensorial: mientras como abogado Murdock opera en un espacio neutral, ‘vacío’ y perspectivo, la acción de DareDevil se desarrolla en un ambiente ‘televisivo’, lleno e inclusivo, donde el sujeto está sumergido en los flujos de la comunicación, en un espacio metropolitano que Matt explora mediante una clásica extensión sensorial: su arma, su bastón de ciego⁴²; de esta manera, el dispositivo narrativo de la doble identidad funciona aquí como puesta en escena de la condición anfibia de una época dividida entre el carácter homogéneo, lineal y modular de la imprenta y el resonante mosaico de la diversidad del campo eléctrico (McLuhan 1962, 1964).



Fig. 7. ¿Dónde se acaba el yo de un ciego? DareDevil utiliza su bastón como extensión sensorial para moverse entre los espacios hipersemiotizados de la metrópolis.

El tercer elemento que caracteriza esta época es la introducción de la *continuity*, un dispositivo de narración sobre el que nos detendremos más adelante, pero que es necesario enmarcar en una reorganización del sistema productivo del cómic americano que, a su vez, respondía a los cambios en la ecología de los media provocados por la hegemonía televisiva. En este sentido, es perfecto el análisis de Sergio Brancato, que subraya que tanto la organización productiva como el sistema narrativo de Marvel están estrictamente relacionadas al hecho de que su fundación coincide con la consagración

⁴² Al respecto, nos parece sugerente la siguiente cita de Bateson, una de las más mcluhanianas de este autor:

pensamos en un ciego con su bastón. Donde comienza el si-mismo de ese hombre? En la contera del bastón? En el mango del bastón? O en algún punto a la mitad del bastón? Estas preguntas carecen de sentido, porque el bastón es una vía a través de la cual hay que se transmiten diferencias por medio de una transformación, de manera que trazar un límite cruzando esta vía es amputar una parte del circuito sistémico que determina la locomoción del ciego (Bateson 1972: 348).

de la hegemonía televisiva en los procesos comunicativos:

En aquellos años, la televisión se convierte en la piedra angular de todo el sistema de los medios, y obliga a los demás sectores productivos a reorganizarse para hacer frente a la crisis histórica de los lenguajes industriales. Lee elabora entonces un modelo textual que integra todos los géneros narrativos de la industria cultural –del policíaco a la ciencia ficción, del horror al melodrama, y más atrás hasta el Cuento y el Mito– hasta conseguir un nivel de complejidad nunca alcanzado con anterioridad por los cómics. La adopción de la *continuity* –es decir de una continuidad de tipo televisivo que une todos los episodios de una misma serie y, dentro de una lógica de *cross-over*, una serie concreta a todas las otras del mismo universo superheroico– nos lleva a una concepción del cómic muy diferente de aquella, por ejemplo, de DC Comics. Si Superman y Batman ‘viven’ un tiempo irreal, congelado, en el que cada episodio no parece tener efectos sobre toda la intriga temporal, parecida a una alucinación o a una proyección onírica, el tiempo de los personajes Marvel es ‘real’, sigue las etapas de sus vidas privadas y refleja con fidelidad notable también la de los lectores. El Hombre Araña nace como estudiante de escuela superior y, con los años, aunque siguiendo una especie de *ralentie* respecto a los tiempos reales, deviene universitario, se licencia y hasta acaba casándose.

Lee relacionará las gramáticas del cómic a las de la televisión, la estética de los cómics a la de la telenovela y de los telediaros, con la finalidad de reproducir en la caja tipográfica lo que acontecía en la pantalla fosforescente del video (Brancato 1994: 101-102, trad. nuestra).

La *continuity*, por tanto, resulta de la reorganización del sistema productivo, convertida en necesaria por la competencia de la televisión, y permite al cómic de remodelar su imaginario en base a las nuevas reglas impuestas por el medium dominante.

A este propósito, resulta útil introducir el concepto de *isomorfismo vertical* de Lotman, una idea que, por un lado, nos permite seguir enmarcando nuestra historia en la perspectiva teórica de fondo que orienta esta tesis, mientras que, por otro, nos parece dar cuenta eficazmente de los procesos que hemos descrito desde el punto de vista más abstracto de la lógica de las formas culturales. Esta idea del isomorfismo es un concepto que, en el sistema de Lotman, sirve para equilibrar la obligatoria irregularidad de la semiosfera que es postulada como una verdadera ley de organización: el espacio semiótico carece de homogeneidad, en el sentido de que hay una o varias estructuras nucleares que presentan una estructura manifiesta y otras, más amorfas, que tienden hacia la periferia. Sin embargo, por otro lado,

si una de las estructuras nucleares no sólo ocupa la posición dominante, sino que también se eleva al estadio de la autodescripción y, por consiguiente, segrega un sistema de metalenguajes con ayuda de los cuales se describe no sólo a sí misma, sino también al espacio periférico de la semiosfera dada, entonces encima de la irregularidad del mapa semiótico real se construye el nivel de la unidad real de éste (Lotman 1996: 29-30).

En otras palabras, por encima de las oposiciones entre estructuras (más o menos) centrales y otras (más o menos) periféricas se levanta una construcción jerárquica formada por varios niveles, donde los superiores influyen sobre la conducta de los inferiores. Así, y ésta es una de las razones por las que la semiosfera funciona orgánicamente y no mecánicamente, los niveles superiores tienen cada uno un funcionamiento propio, pero, al mismo tiempo, con respecto al todo, muestran la propiedad del isomorfismo. El ejemplo de Lotman es el del rostro que, mientras se refleja enteramente en un espejo, se refleja también en cada uno de sus pedazos, que, de esa manera, resultan tanto parte del espejo entero como algo que le es semejante; de la misma manera, “el mundo aislado es isomorfo desde determinados puntos de vista a todo el mundo textual” (id.: 32). Además,

El isomorfismo vertical, existente entre estructuras dispuestas en diferentes niveles jerárquicos, genera un aumento cuantitativo de los mensajes. Del mismo modo que el objeto reflejado en el espejo genera cientos de reflejos en sus pedazos, el mensaje introducido en la estructura semiótica total se multiplica en niveles más bajos. El sistema es capaz de convertir el texto en una avalancha de textos (id.: 32).

Si pensamos en estos términos en las relaciones que hemos descrito entre cómics y televisión, reconocemos inmediatamente en la televisión un sistema que ha subido los niveles jerárquicos, se ha afirmado como poderoso metalenguaje⁴³ cultural y ha generado una “avalancha de textos” en los niveles más bajos.

Sin embargo, esta ‘avalancha’ semiótica se presenta sólo en algunos casos como la reaparición del mismo texto en los niveles inferiores. A esta dimensión ‘informativa’, a este movimiento sin accidentes, se añade un recorrido ‘comunicativo’, creativo, traductivo, donde las formas ‘superiores’ no se replican fielmente sino que se

⁴³ Dado su carácter concreto, oral, antisapiencial, definir la televisión como metalenguaje puede parecer extraño. Sin embargo, en el uso lotmaniano del término no se insiste sobre las características de formalización, interdefinición y coherencia, sino que se hace referencia a la capacidad mucho más genérica de un sistema de definir toda la semiosfera en sus propios términos.

transforman, a veces de manera imprevisible. La condición necesaria para que esta dinámica sea posible es el intercambio, una relación entre unos participantes (es decir, unos sistemas) parecidos y, al mismo tiempo, diferentes⁴⁴. En este caso, el isomorfismo se construye de otra manera, y las subestructuras que participan en esta forma de semiosis “no tienen que ser isomorfas una respecto a la otra, sino que deben ser, cada una por separado, isomorfas a un tercer elemento de un nivel más alto, de cuyo sistema ellas forman parte” (id: 32)⁴⁵. Sin embargo, para que haya dialogismo, es necesario también que cada participante pase por momentos de transmisión y momentos de recepción, hecho que supone un carácter discreto, es decir la posibilidad de interrumpir el acto de transmisión y tomar la palabra. Esta banalísima especificación conduce a Lotman a unas consideraciones muy interesantes que, nada más citarlas, refinarán nuestra descripción de las relaciones entre cómics y televisión, evidenciando también, por otro lado, la productividad de un estudio sistémico de los media. Escribe el semiótico ruso:

Se ha de tener en cuenta que el carácter discreto puede surgir en el nivel de la estructura allí donde en la realización de la misma existe un relevo cíclico de periodos de gran actividad y periodos de máxima disminución de ésta. De hecho, podemos decir que el carácter discreto en los sistemas semióticos surge cuando se describen procesos cíclicos con el lenguaje de una estructura discreta. Así, por ejemplo, en la historia de la cultura se pueden distinguir periodos en los que tal o cual arte, hallándose en el punto más alto de su actividad, transmite [*transliruet*] sus textos a otros sistemas semióticos. Sin embargo, esos periodos son relevados por otros en los que ocurre como si la rama [*rod*] dada del arte pasara ‘a la recepción’ (id: 33).

⁴⁴ De hecho, a un nivel más general, esta es también la base de la definición de comunicación de Lotman (cfr. 3.2).

⁴⁵ Lotman especifica la idea a través del ejemplo del lenguaje verbal y del lenguaje icónico. Estos no son isomorfos entre sí, pero cada uno de ellos, según diferentes puntos de vista, es isomorfo al mundo de la realidad (que para Lotman es algo extrasemiótico, pero en semiótica hay opiniones diferentes, como la de la escuela greimasiana que postula la existencia de una semiótica del mundo real). Aunque Lotman no lo explicita, este tipo de isomorfismo parece compatible con el ‘vertical’, puesto que el flujo informativo, las influencias entre lenguajes, media o esferas sociales no aparecen nunca completamente unidireccionales. Es decir, por un lado parece correcto distinguir unas dominantes culturales, por el otro las interacciones entre niveles son complejas.

No parece irrelevante aquí hacer notar que este discurso no corresponde al debate sociológico entre los teóricos de la *trickle-down theory* (o *Tröpfelmodell*) –un mecanismo que permitiría la difusión “por goteo” (de lo alto a lo bajo) de la modas a través de las jerarquías de estatus– los partidarios de la “selección colectiva”, los de la difusión horizontal de la moda o los teóricos de la *bubble-up theory* que observan que en los últimos treinta años el proceso descrito por la idea del *trickle down* se haya invertido. Lotman, decíamos, razona a otro nivel conceptual porque la jerarquía hipotizada no es social, sino metalingüística, y, en su discurso, el proceso no interesa directamente a los actores sociales, sino a los campos culturales entendidos en sus definición más amplia.

Lotman sigue luego constatando cómo un estudio aislado de un arte no puede dar cuenta de esta dinámica, puesto que las evoluciones parecerán siempre debidas a una evolución interna ininterrumpida cuando, al contrario, se trata de historias en los que estos procesos se paran, y el arte en cuestión pasa a la escucha, transformándose según el influjo del arte dominante⁴⁶. Análogamente hemos visto cómo los cómics han adoptado unas formas que se explican sólo por el influjo de la televisión; sin embargo, no solamente el proceso traductivo ha hecho posible que esta influencia fuera transformada creativamente en soluciones originales (superhéroes con superpoderes, *continuity*) sino que la naturaleza semiosférica del sistema de los media conlleva un *feedback* sobre las demás áreas de la cultura. Pero, esto, es material para otras reflexiones.

1.6 Flujo, desmasificación y Renacimiento Americano

Ahora que la teoría ha encontrado su primera aplicación y hemos conseguido explicar la explosión de los años sesenta según un modelo que relaciona el ciclo generacional con algunos cambios en el sistema de los media, necesitamos volver a la historia del cómic para comprobar la efectiva presencia de una regularidad histórica conjeturada por nuestra traducción al campo cultural de la teoría de los equilibrios puntuados.

Efectivamente, en los años sucesivos a la explosión de los superhéroes de Marvel, nuestra historia parece entrar en una fase de ‘normalidad’. No es que no haya novedades, y algunas importantes como, por ejemplo, la ‘moda’ del género fantástico y del horror que se afirma en los años setenta, sin embargo no hay nada que se parezca a una aceleración evolutiva. Con este propósito, muchas periodizaciones reconocen el nacimiento de una nueva época, llamada *Bronze Age* (Edad del Bronce), a principio de los años setenta; gracias a una importante reforma del *Comics Code*, ésta se caracteriza por atmósferas más negras, presencia de temáticas sociales como el uso de droga

⁴⁶ La utilización de este término no es casual, puesto que la idea de Lotman parece ser una generalización de las consideraciones de Jakobson sobre el concepto de dominante. Éste define el elemento que, en un texto, determina y transforma todos los demás componentes, afirmándose como lo que garantiza la integridad de una estructura. Por ejemplo, la dominante de un texto literario es su función estética y los varios elementos que componen la obra se organizan todos según los principios dictados por esta dominante. Esta cercanía, ya por si misma poco sorprendente a causa de las relaciones y de la estima existentes entre los dos autores, se configura como una influencia explícita si consideramos que el artículo sobre la semiosfera, en el que Lotman articula la idea de isomorfismo, es dedicado a Jakobson.

(naturalmente estigmatizado) y la reaparición de figuras como vampiros, fantasmas y hombres-lobo. Sin embargo, aunque las historias sean más ‘adultas’, en este periodo parecen simplemente radicalizarse los elementos más importantes de la *Silver Age*, sobre todo la visión ‘entre bastidores’ que describe aquellos héroes de papel como personas con superpoderes⁴⁷; de hecho, y sintomáticamente, es muy difícil elegir un evento que marque el principio de la *Bronze Age*, puesto que se trata de un cambio lento y ‘natural’. En definitiva, a parte de la aparición de historias de horror y *fantasy*⁴⁸ y de la presencia de unas temáticas sociales, en este periodo no se verifica ninguna expansión explosiva de los universos narrativos⁴⁹. Al revés, acorde al modelo evolutivo de Eldredge y Gould, a mitad de los años setenta el sector entra en crisis. Las razones pueden ser varias: según Barbieri, en el clima político de los setenta los superhéroes son interpretados como emanaciones del poder, de la potencia del Estado americano y vistos como enemigos de la libertad; en la visión de Brancato se trata de una incapacidad de adaptarse a la necesidad de cambios continuos impuestos por la televisión. En todo caso, lo que nos interesa desde un punto de vista ‘formal’ es que muchas editoriales cierran, DC llega al punto de arriesgarse a la quiebra y también muchos cómics de Marvel desaparecen o, como *X-Men*, sobreviven reeditando viejas historias a precios económicos. Como escribe Daniele Barbieri “la historia del cómic americano de superhéroes parecía próxima a su fin” (Barbieri 2009: 45, trad. nuestra) y parecidas son las palabras de Frank Miller, que, en aquellos años, empezaba a trabajar en el sector:

⁴⁷ En este sentido nos parece importante atender también al cambio en la representación de los cuerpos entre los años sesenta y los setenta analizado por Alvis Mattozzi (2005). Aunque sea indiscutible que se trate de un cambio bastante radical, es significativo que el análisis de Mattozzi relacione el aumento de las masas musculares de los personajes en los años setenta con la necesidad de creación de efectos pasionales. Utilizando una taxonomía propuesta por de Jaques Fontanille (2004) Mattozzi constata que en los setenta se abandona la figura del cuerpo-envoltorio, para preferir el cuerpo-carne, pasando a la exposición de una interioridad del cuerpo mismo, análoga a la exposición del espacio de bastidores, que permite crear efectos pasionales, es decir, expresarlos.

La idea de la exposición del espacio de bastidores ayuda también en la interpretación del estilo de Neal Adams, el dibujante más innovador de los años setenta en campo superheroico, en el que, como hace notar Valentina Semprini (2006), la inseguridad del concepto de superhéroe se traduce en una abundante utilización de líneas verticales y rotas, cuerpos fragmentados por una miríada de pequeñas líneas, sombras y plumeados que transmiten incertidumbre, cambio, carencia o, por lo menos, disminución de puntos fijos.

⁴⁸ Además, esta novedad parece poco relevante si consideramos que se trata justamente de dos de los géneros que tenían más éxito en los años antecedentes a la introducción del Comics Code. Parece entonces natural que el cómic de superhéroes, el único superviviente, los recupere cuando las reglas se vuelven más permisivas. Se podría decir que se trata de temáticas que siempre estuvieron presentes en el horizonte de posibilidades de nuestro metagénero, pero unas posibilidades censuradas.

⁴⁹ También los superhéroes pertenecientes a etnias minoritarias en Estados Unidos, considerados como un trazo importante de la *Bronze Age*, debutaron en 1966 con Pantera Negra (verdadero nombre: T’Challa), monarca del ficticio estado africano de Wakanda.

“las ventas estaban tan mal que la gente estaba convencida de que se acabó lo que se daba” (Brownstein 2005: 292). Sin embargo, no fue así; se trataba simplemente de la fase en la que la selección natural causa sus víctimas y que preludia una nueva explosión.

Otra vez, las novedades llegan de la periferia, en este caso de las editoriales independientes, así llamadas para distinguirlas de los dos gigantes Marvel y DC. Entre finales de los setenta y principio de los ochenta aparecen cientos de nuevas pequeñas editoriales y algunas de éstas llegarán a alcanzar dimensiones productivas importantes, aunque no comparables con las de las dos *majors*. Entre éstas, Eclipse nace en 1977, pero es a principio de los ochenta cuando llega a ser influyente, más o menos contemporáneamente a la aparición de Pacific (1981), de Comico (1982), de First (1983) y pocos años antes de los primeros pasos de Malibu y de Dark Horse⁵⁰ (ambas de 1986). Desde el principio de los sesenta, fecha de la precedente aceleración evolutiva, han pasado unos veinte años y, según la teoría de las generaciones, esta proliferación llega puntual. Ahora, para confirmar nuestra hipótesis teórica, nos falta encontrar una transformación en el campo del sistema de los media que explique las razones y la cualidad de esta explosión. En este caso específico, sin embargo, es menester empezar con unas observaciones aún más materialistas, relativas al sistema de distribución.

El fenómeno decisivo a principio de los años ochenta fue que empezaron a difundirse de manera capilar los *comic-stores*, unas tiendas especializadas en la venta de *comic-books*. Aquí los lectores podían reservar sus cómics o recuperar viejos números que habían perdido, pero sobre todo, al afirmarse este tipo de distribución, muchas editoriales de pequeñas dimensiones pudieron calcular con cierta precisión la cantidad de copias que sería absorbida por el público y minimizar las copias no vendidas. Se trata del pasaje desde una concepción ‘de masa’ del medium a una segmentación muy cuidadosa del *target*, un cambio productivo que estimula una profunda renovación expresiva (Brancato 1994). Ésta llegó entonces como consecuencia de un proceso opuesto a aquello descrito por Edgar Morin con respecto a las dinámicas de la cultura de

⁵⁰ Aunque los cómics americanos representen un sistema que es menester tratar en su conjunto, desde el punto de vista de nuestro discurso la referencia a la *Dark Horse* es sólo parcialmente pertinente, puesto que esta editorial no publica superhéroes. Sin embargo, tratándose quizás de la editorial independiente más importante e influyente, citarla nos parece igualmente adecuado.

masa. Para el sociólogo francés

la corriente media triunfa y nivela, revuelve y homogeneiza, arrastrando tras de ella a Van Gogh y Jean Nohain. Favorece la estética media, la poesía media, el talento medio, la audacia media, la vulgaridad media, la inteligencia media y la tontería media. Y es que la cultura de masas es media en su inspiración y su dirección porque es la cultura del denominador común entre las edades, los sexos, las clases y los pueblos; porque está ligada a su medio natural de formación, que es la sociedad donde se desarrolla una humanidad media con niveles y tipos de vida medios (Morin 1962: 64).

Al contrario, libres de la constricción de llegar al gran público, los editores de cómics independientes se arriesgaron a promover productos diferentes, inventivos, sofisticados; aunque parezca raro que nunca se hubiera hecho, por primera vez aparecieron cómics de superhéroes en blanco y negro. Las influencias en estas nuevas obras eran múltiples y los autores miraban al cómic europeo, al japonés, al *underground*; en fin, la libertad respecto a los vínculos del Comics Code permitía contenidos realistas, duros, variados, estimulantes.

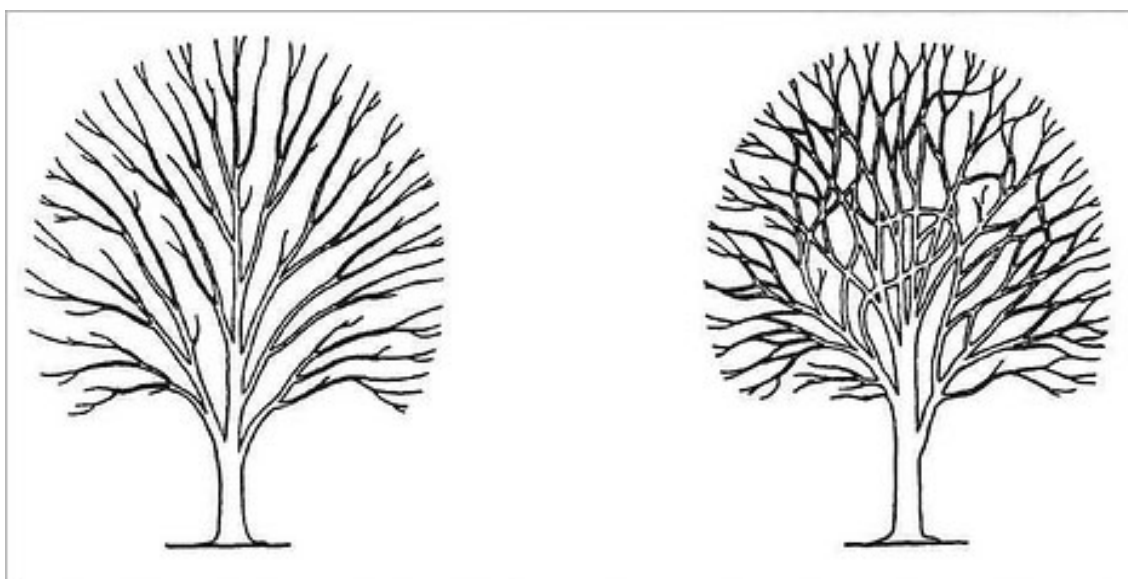


Fig. 8. A la izquierda el árbol de la evolución biológica; a la derecha, el árbol de la evolución cultural de Kroeber.

En otras palabras, se presenta una nueva y explosiva ampliación del morfoespacio, generada en un campo periférico del sistema llega a salvar a los superhéroes de la extinción. Muchas de las editoriales protagonistas de esta renovación cerraron después de unos años de actividad, a causa, principalmente, de errores en la gestión económica;

sin embargo, los efectos de sus innovaciones fueron duraderos. En el campo de la biología, una especie no se puede cruzar con otra, pero, como ilustra el árbol de Kroeber (fig. 8), en la evolución cultural las formas nuevas pueden juntarse con las viejas y modificarlas; así, Marvel y DC no tardaron a imitar muchas de las formas narrativas experimentadas por las editoriales independientes.

Sin embargo, ampliando el horizonte de referencia para buscar una explicación más general, se puede ver cómo los cambios tanto de los universos de las dos *majors* como del conjunto de los cómics de superhéroes responden a un proceso más general de reacción a las modificaciones del sistema de los media. En este sentido, la desmasificación es sólo el efecto más genérico de un proceso que influye directamente en las formas; influencia que, según una tendencia que sigue estando todavía activa, se declina de dos maneras diferentes: por un lado, en un intento por competir con los media dominantes en su mismo campo; por el otro, en una diferenciación de sus formas que elude la confrontación directa con las producciones culturales tecnológicamente más avanzadas. Para ambas, el fondo está representado por una configuración mediática caracterizada por el desarrollo de la televisión privada comercial y la afirmación de una comunicación de flujo. Como argumentaba el análisis preconizador de Raymond Williams, ya en los años setenta se intensifica mucho la tendencia hacia un desplazamiento significativo desde el concepto de secuencia como *programación* al concepto de secuencia como *flujo*:

Lo que se ofrece no es, según la vieja concepción, un programa compuesto por unidades diferenciadas con determinadas inserciones publicitarias, sino un flujo planificado, en el que la secuencia real no es la del horario de los programas publicado sino esta secuencia transformada por la inclusión de otro tipo de secuencia, de manera que estas secuencias juntas compongan el flujo real de la programación, el verdadero broadcasting (Williams 1974: 90).

De aquí Williams –cuyo análisis es verdaderamente anticipador, puesto que describe un proceso que madurará en el siguiente decenio, precisamente en los años que nos interesan– sigue su razonamiento afirmando que los verdaderos portadores de significado, en esta secuencia continua e indistinta de informaciones y productos de consumo, son los elementos estructurales del flujo, es decir la velocidad, la variedad y la heterogeneidad⁵¹. Elementos que serán reconocidos como específicos de la

⁵¹ Para aclarar un poco más la idea de Williams es útil resaltar que el concepto de flujo es operativo a

neotelevisión⁵² y que, junto con el *zapping*, acercarán la experiencia televisiva a las de los videojuegos, la nueva frontera del imaginario que empezaba a afirmarse justo a principio de los ochenta.

A todo esto, ¿cómo reacciona el cómic a este flujo infinito que, junto al carácter penetrante del medio televisivo llega a colonizar todo el espacio de la experiencia común y casi cancela la distinción entre el espacio cotidiano y el ambiente televisivo?

La estrategia de fondo ya la hemos visto: el cómic abandona su condición de medio de masas y se especializa ampliando la variedad de su oferta. Sin embargo, como hemos anticipado, la presión de la nueva configuración medial conlleva dos efectos formales más precisos y ‘directos’. Por un lado, los cómics de superhéroes se confrontan a nivel de la espectacularidad: las secuencias de lucha se hacen más largas, se multiplican las *splash pages*⁵³, las anatomías se deforman, los encuadres varían continuamente de viñeta en viñeta y abundan en extremo picados y contrapicados. En otras palabras, el cómic responde al desafío de la estimulación sensorial enfatizando los elementos que Williams atribuye al flujo y, para suplir toda inferioridad tecnológica, apuesta sobre una velocidad, una variedad y una heterogeneidad gráficas imposibles, en ese momento, para los otros media (y que en los años sucesivos serán superados, probablemente, sólo por el videoclip). Esta tendencia llegará a su paroxismo a principio de los años noventa con los cómics de la editorial Image, fundada en 1992 por siete dibujantes de renombre y que se caracteriza por la acentuada espectacularidad gráfica de las historias y la puesta en segundo plano de los guiones, es decir, de la escritura.

Por otro lado, el cómic empieza a poner en práctica una estrategia opuesta, pero no incompatible con la primera, que podríamos definir como de diferenciación. En contraposición a la continuidad sin límites del flujo televisivo, el cómic de superhéroes empieza a producir mini-series formadas por sólo algunos números, caracterizadas por

todos los niveles de la comunicación televisiva: a nivel de programación, de organización de los programas en una secuencia, donde la idea de flujo coincide con el palimpsesto; a nivel de sucesión de fragmentos, donde unos fragmentos heterogéneos, pertenecientes a los programas y externos a ellos, son unificados en una sucesión relativamente ordenada; a nivel de los elementos mínimos de la representación televisiva, constituida por un flujo de palabras e imágenes.

⁵² El término neotelevisión es un neologismo creado por Umberto Eco en 1983 para describir el cambio en la televisión italiana de los primeros años ochenta. Sucesivamente, a partir del artículo de Eco, muchos autores han refinado y generalizado el concepto, aunque, a veces, llegando a definiciones no del todo compatibles entre ellas.

⁵³ Una *splash page* es una página sin viñetas o, si se prefiere, compuesta por una única gran viñeta. Tradicionalmente utilizada en abertura, es ahora frecuente su presencia en cualquier momento de la historia también en versión doble, cuando una sola imagen ocupa la página de izquierda y aquella de derecha.

contar historias completas con un inicio y un final, independientes de la *continuity* y más ‘adultas’. A la seducción sensorial de los medios eléctricos se contrapone una vuelta a la narración; la escritura (obviamente, en cuanto guión) aumenta de importancia y se producen historias que se acercan mucho a la novela (y a cierto cine) por sus respiros narrativos, una estrategia que tendrá su sitio dedicado con la inauguración de la colección Vertigo de la DC Comics en 1993, un año después de la fundación de la Image, editorial símbolo de la tendencia opuesta⁵⁴.

Según un esquema que ya conocemos, el modelo formal que encarna esta estrategia de diferenciación llega de la periferia, puesto que es el de la *graphic novel* (cfr. 3.6), un formato que empezó a afirmarse entre finales de los setenta y principio de los ochenta en ámbito independiente y que se revela bastante parecido a los volúmenes que se publicaban en Europa desde hacía años⁵⁵. En el ámbito superheroico *mainstream* este formato se traduce en el de las mini-series autoconcluyentes y sin vínculos de *continuity*, una modalidad de publicación que, por sí misma, presupone un cambio en la fragmentación de la historieta: privilegiando la lectura en volumen, la repartición en episodios empieza a tener un carácter muy parecido a la de los capítulos de un libro, sin las preocupaciones típicas de las narraciones seriales, centradas sobre el episodio y la necesidad de crear expectativas para la prosecución. Además, el mismo hecho de una publicación en volumen sacaba a los cómics de sus vínculos temporales, que eran (y siguen siendo) dobles: por un lado, cada historia se inserta en una serie; por otro, cada serie tiene una periodicidad, es decir una relación temporal con el mundo extradiegético. En el momento en el que estos cómics se re-editan como libros no sólo se empieza a escribir historias que se pueden leer prescindiendo de los acontecimientos precedentes, sino que se pierde también la relación con la publicación periódica, elemento constitutivo de ese carácter efímero que caracteriza a todo producto ‘de masa’.

Todos estos influjos producen sus efectos más importantes en 1986, cuando DC Comics publica *The Dark Knight Returns* (*El Regreso del Caballero Oscuro*) de Frank

⁵⁴ Es importante destacar que estas dos tendencias no son excluyentes y que, a menudo, ambas están presentes al mismo tiempo. Un ejemplo es el *Dark Knight Returns* de Frank Miller, al que dedicamos un extenso análisis más adelante.

⁵⁵ Además, también la mayoría de los guionistas con más talento que llevarán adelante este cambio a finales de los ochenta y durante el decenio sucesivo no son estadounidenses sino británicos. Es éste el caso de los excelentes Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison y Garth Ennis.

Miller y *Watchmen* de Alan Moore (guión) y Dave Gibbons (dibujos)⁵⁶, las dos obras que, sancionando la completa elaboración de las novedades sistémicas por parte del cómic *mainstream* de superhéroes, marcan el principio de lo que será llamado Renacimiento Americano⁵⁷.

El cómic de Miller representa una relectura de la figura de Batman, desarrollada en forma de novela gráfica y operada a través del filtro de una refinada metarreflexión sobre las dinámicas comunicativas de la época. “‘Obsesionado’ por la necesidad estructural de reescribir la naturaleza medial del cómic, de intervenir sobre sus modalidades seriales, de ampliar su circuito de resonancia” (Brancato 1994: 110), Miller rapiña toda forma de lenguaje contemporáneo y revela influencias provenientes tanto del *manga* japonés como de la lección ‘literaria’ del cómic autorial europeo (explícitas son, por ejemplo, las referencias al trabajo del italiano Hugo Pratt). Así, la narración es conducida a través de unos absolutamente literarios monólogos interiores de los protagonistas puntuados por las comunicaciones televisivas, omnipresentes, que enmarcan como anuncios el flujo de las reflexiones del Batman, de su amigo comisario Gordon, del Joker. Unas reflexiones que, a menudo, son fragmentos de memoria, alusiones para un viejo lector que estimulan su trabajo mnemónico, que le llaman a construir, con las piezas de sus recuerdos de joven consumidor de cómic, una nueva imagen del hombre-murciélago, que le invitan a una experiencia de lectura finalmente adulta. Los aspectos literarios se mezclan al ritmo acelerado del manga y, tanto a través de recursos narrativos como gráficos, construye

una narración cautivadora, con un ritmo narrativo tan constante como nunca se ha visto en el cómic, y al mismo tiempo una increíble profundidad y variedad de temáticas, de referencias al presente, a lo social, a las problemáticas psicológicas de los personajes, al debate sobre el superhombre y la misma violencia, al papel de la televisión en la construcción de los mitos (Barbieri 2009: 127, trad. nuestra).

Junto a su naturaleza de obra cerrada, independiente por sí misma, el elemento que

⁵⁶ También de 1986 es la edición en volumen de la primera parte de MAUS de Art Spiegelman, un cómic sobre la memoria del holocausto que, junto con el *Dark Knight Returns* y *Watchmen* representa un tríptico de obras que cambiará para siempre la historia del cómic americano. Como las otras dos, aunque se trate de una publicación originariamente serial, es una obra autoconclusiva cuya arquitectura narrativa se acerca mucho a aquella de una novela (discurso válido sobre todo para *Watchmen* pero también por el más cinematográfico *Dark Knight*).

⁵⁷ Aunque los cambios descritos sean propios de todo el género, no parece casual que, entre Marvel y DC, la editorial más dinámica y receptiva a los cambios sea la segunda, que se encontraba más en dificultad y había perdido ‘centralidad’ con respecto a la rival.

une el *Dark Knight Return* a *Watchmen* es la lectura crítica del universo de los superhéroes. Sin embargo, donde Miller trabajaba hacia la transformación del prototipo del superhéroe en mito (Brancato), Moore escribe “la más feroz crítica del imaginario de los superhombres nunca producida en forma de cómic” (Barbieri 2009: 128). Se trata de un cómic más frío e ‘intelectual’, menos inmediato que el Batman de Miller, una obra de dos ingleses que se han formado leyendo mucha literatura junto a los cómics de superhéroes, de los que no pueden no tener una visión diferente, excéntrica, con respeto a la de los autores americanos. *Watchmen* tiene la complejidad narrativa a la que puede llegar una excelente novela; literarios son su ritmo, su trabajo sobre los personajes, muchas de sus citas y su arquitectura intertextual. Sin embargo, la narración es ecléctica y está formada por materiales semióticos distintos: la biografía en prosa, el artículo periodístico, la entrevista, el ensayo, un cómic dentro del cómic, una interpretación en forma de historieta del *zapping* televisivo se juntan como piezas de un mosaico multimedial. Por debajo, como un pegamento que sujeta el conjunto, está la escritura, un guión de hierro que gobierna tramas, subargumentos y todo tipo de material extracomiquero.

En conclusión, no obstante todas sus diferencias, las dos obras símbolo del Renacimiento Americano están unidas por la voluntad de realizar una reflexión sobre la configuración mediática contemporánea, una configuración que repercute en su misma forma y que confirma la profunda interconexión del sistema de los media.

1.6.1 Excursus sobre el *Dark Knight Returns*⁵⁸.

Antes

En Europa, en el decenio a caballo entre los años 70 y 80, el cómic representó un extraordinario espacio de experimentación creativa. Fuese por sus bajos costes, por la menor presión de la censura en comparación con otros medios, por sus potencialidades expresivas todavía latentes o por la proximidad generacional a una juventud combativa, es un hecho que en el viejo continente el tebeo reveló una extraordinaria pregnancia epocal. En Francia contaban con *Métal Hurlant*, la revista de Moebius, Jean-Pierre Dionnet, Philippe Druillet y Bernard Farkas; en Italia, primero en *Cannibale* y luego en *Frigidaire*, ardía la irreplicable generación de los Andrea Pazienza, Stefano Tamburini, Lorenzo Mattotti y todos los demás; en América no había nada semejante.

⁵⁸ Una versión precedente de este texto ha sido publicada en el número de septiembre del 2008 de ‘Revista de Occidente’ (Serra 2008).

A comienzos de los años 80, el cómic estadounidense está en crisis. El mundo del *underground* y el de los colosos editoriales Marvel y DC son universos incomunicados y los superhéroes pierden su poder de fascinación. El viejo público se ha hecho mayor, abandonando las lecturas de la infancia y la adolescencia, mientras que las nuevas generaciones se sienten fascinadas por la pantalla catódica en sus dos distintas modalidades: la unidireccional del flujo televisivo y la emergente de la interacción videolúdica. En lo que se refiere al tebeo son experiencias en las que se ponen en juego nuevas modalidades comunicativas y un umbral más alto en la oferta sensorial. Se trata de uno de esos momentos en los que el sistema de los medios reconfigura sus propias jerarquías e impone transformaciones: es una “guerra de los medios” (Frasca 1996) que, en el caso de que tratamos, traerá consigo el llamado “Renacimiento Americano”: una época de superhéroes para un público adulto.

The Dark Knight Returns (DKR), miniserie escrita y dibujada por Frank Miller, obra maestra indiscutible de literatura dibujada, es al mismo tiempo obra fundadora y reflejo de esta situación comunicativa. Estamos en 1985 y no es casualidad que la muerte se repita en ella como isotopía constante y presencia en diversos niveles. Una muerte que es también renacimiento⁵⁹: el de Batman (personaje símbolo del *comidom* americano), el del mercado del cómic y, sobre todo, el de su lenguaje y su imaginario.

Miller nos propone un Bruce Wayne de cincuenta y cinco años, bebedor (¡), retirado desde hace diez, tras la promulgación de una ley que prohíbe los vigilantes enmascarados con la única excepción de Superman, que trabaja a las órdenes del gobierno americano. Evidentemente, los tiempos han cambiado y atrás queda ya la época de los superhéroes, al menos de aquellos que conocíamos⁶⁰. En un futuro distópico ultraviolento y dominado por las pantallas televisivas, Batman es ahora sólo leyenda y la nueva generación ni siquiera cree que haya existido realmente. La historia nos relata su regreso, su nueva muerte y su posterior renacer simbólico, lingüístico y comunicativo; la historia de una transformación que da comienzo en la primera página, porque Miller empieza a la izquierda, en páginas pares, rompiendo con la más típica de las convenciones.

Desaparecida la clásica viñeta explicativa de grandes dimensiones, la primera página es casi un prólogo, un ensayo de las infracciones que nos esperan en el transcurso de la lectura. Un inicio equivocado, se diría, que delimita la obra de un modo excéntrico y crea la impresión de entrar en el texto cuando ya ha ocurrido lo que sea (Barbieri, 2004). Bruce, que ya no es joven y lleva un bigote que nunca le habíamos visto, se coloca en una situación de riesgo gratuito y voluntario a la que el sensato Batman jamás se habría enfrentado (id.): en plena carrera automovilística, desconecta el

⁵⁹ Hay que señalar que Miller, más o menos en el mismo período, escribió para la editorial Marvel la miniserie la miniserie *Renacimiento* (*Born Again*), en la que Matt Murdock-DareDevil se encuentra destruido en todos los niveles de su existencia, una situación que le lleva a un recorrido de regeneración. La mera repetición de temas similares hace fácil intuir la voluntad de Miller de reestructurar el imaginario de los superhéroes.

⁶⁰ También el contemporáneo *Watchmen* contempla una ley similar (y allí asimismo el héroe más poderoso trabaja para el gobierno norteamericano). La metáfora es tan obvia como eficaz en ambos casos, que representan las mejores reflexiones sobre la crisis del cómic de superhéroes y, al mismo tiempo, los fundamentos de una nueva época.

ordenador, acelera al máximo y se sale de la carretera con el coche en llamas. “This would be a good death”, dice la didascalia original, “but not good enough”: el telediarío, representado por unas pequeñas viñetas en forma de televisión, nos informa de que Bruce Wayne se ha salvado en el último momento, sufriendo sólo heridas superficiales.

Es la primera de las muertes simbólicas que *El Regreso del Caballero Oscuro* pone en escena, la primera señal del advenimiento de una nueva época en el cómic de superhéroes.

Muerte

Todas las grandes reflexiones sobre el mundo, todas las obras del ingenio y sus artes llevan como fondo el sonido inaudito e inaudible de la muerte. Todas las grandes actividades creativas, da las más primitivas formas de sensibilidad religiosa a los grandes sistemas sociales. [...] Ella es el fundamento negativo de la vida individual y colectiva. [...] Todos estos irreductibles aspectos no pueden ser rescatados sino en la dimensión de lo sacro o en la racional resignación ante el destino humano. [...] A medida que la muerte ha dejado de ser elaborada exclusivamente en el marco de lo sagrado, la comunicación pública –ceremonias, fiestas, artes– se ha convertido en el espacio donde elaborar el significado de la muerte y, mediando entre tradición y modernización, proporcionar puntos de equilibrio ‘significativos’ del orden social. Con los *mass media* de la industria cultural y por tanto en el momento culminante de los procesos de modernización y desacralización, las formas de la muerte penetran en todos los géneros de la ficción, convirtiéndose en la referencia, en el papel tornasol de todos los temas relacionados con la socialización, el conflicto, la identidad (Abruzzese 2003: 379-30, trad. nuestra).

La continuas referencias a la muerte de Batman en el DKR resultan significativas precisamente porque nos encontramos ante la textualización de un cambio comunicativo, de un momento liminar en el que la dimensión del habitar se traslada a un territorio diferente, que tiene necesidad de nuevos ritos, nuevas prácticas y nuevos símbolos. Esto sucede también, y sobre todo, a un nivel que podríamos llamar ‘sensorial’, el de los estímulos del ambiente y sus efectos antropológicos. Las transformaciones de Batman, de sus valores, del lenguaje del cómic que lleva a cabo Miller reflejan en efecto en primer lugar un cambio de configuración comunicativa: de los medios como respuesta a los estímulos de la vida metropolitana a un espacio post-televisivo donde el territorio mediático se afirma como el ámbito por excelencia de la acción y el conflicto. En el DKR un omnipresente discurso televisivo, representado por pequeñas viñetas en forma de televisión, cubre literalmente las arquitecturas de Gotham. Es la textualización de un proceso cultural en la que la metrópoli pierde su función de motor fundamental del imaginario en favor de otros territorios comunicativos. Pero para ello, y antes de ello, hay que dar un paso atrás.

La matriz sensorial del imaginario

En el siempre sea alabado *La metrópolis y la vida mental*, impreso cuando corría el año 1903, Georg Simmel muestra cómo la metrópoli es algo más y algo distinto de la ciudad histórica, y cómo produce un sistema de vida profunda e irreversiblemente diferente. Basada en los ritmos y las relaciones contractuales de la organización productiva industrial, en sus aceleraciones económico-culturales, la gran urbe ochocentista es la forma por excelencia del carácter de crisis permanente de la modernidad. Para Simmel la experiencia metropolitana corresponde así a todos los efectos a la experiencia moderna, a su principio de cambio continuo, a su naturaleza de flujo e inestabilidad de toda forma: “la otra cara de lo eterno y lo inmutable” (Baudelaire 1863).

Bajo el impulso de la concentración de culturas y experiencias diferentes, de energías y conflictos, se generan en la gran urbe los procesos de masificación y los mecanismos de convivencia. Son precisamente los traumas de la identidad, la pérdida de la memoria, la experiencia del desarraigo metropolitano los que generan la necesidad de nuevas y poderosas realidades identitarias y simbólicas, las que crean la necesidad y el deseo del cine, de la radio, del cómic: lo que denominamos medios de comunicación de masas (Abruzzese 1995).

El vínculo, sin embargo, es incluso más profundo, y afecta a las configuraciones psico-perceptivas, antropo-sensoriales del ciudadano de la gran urbe. Simmel:

El tipo de individualidad propio de las metrópolis tiene bases sociológicas que se definen en torno de la *intensificación del estímulo nervioso*, que resulta del rápido e ininterrumpido intercambio de impresiones externas e internas. Siendo el hombre un ser diferenciante, su mente se ve estimulada por el contraste entre una impresión momentánea y aquella que la precedió. Por otra parte, las impresiones duraderas, las que se diferencian ligeramente la una de la otra, así como las que al tomar un curso regular y habitual muestran contrastes habituales y regulares, utilizan, por así decirlo, un grado menor de conciencia que el tumulto apresurado de impresiones inesperadas, la aglomeración de imágenes cambiantes y la tajante discontinuidad de todo lo que capta una sola mirada; conforman este conjunto, precisamente, las situaciones psicológicas que se obtienen en las metrópolis. Con el cruce de cada calle, con el ritmo y diversidad de las esferas económica, ocupacional y social, la ciudad logra un profundo contraste con la vida aldeana y rural, por lo que se refiere a los estímulos sensoriales de la vida psíquica (Simmel 1903: 252).

Vemos aquí, en la referencia a imágenes cambiantes, a contrastes bruscos, a impresiones inesperadas, casi la descripción *in absentia* del cine, pero también del cómic, del principio sensorial que los hace posibles. Siguiendo la pista simmeliana que conduce a Walter Benjamin puede decirse que “la intensificación de la vida nerviosa” y la percepción segmentada de la experiencia – provocadas ambas por la excesiva estimulación metropolitana– preparan el shock del montaje cinematográfico y del espacio en blanco entre las viñetas.

La razón de esa relación reside en la personalidad *blasé* del hombre de la gran urbe, donde por efecto de la “rápida sucesión y [...] densa concentración de estímulos nerviosos contradictorios” (id.: 42) se produce “un adormecimiento de la sensibilidad respecto a las diferencias entre las cosas, no en el sentido de que no se adviertan éstas [...] sino en el sentido de que el significado y el valor de las diferencias [...] se perciban como indiferentes” (id.: 43). Desde el momento en el que todos los valores y todos los objetos se vuelven equivalentes surge el deseo desmedido de impresiones extremas que se sucedan rápidamente. La condición de *blasé* deriva de una hipertrofia de la inteligencia lógica, del estado más transparente, consciente y superior de la psique que puede acomodarse a los cambios y a los contrastes sin los trastornos que “la sentimentalidad, por su naturaleza conservadora, impondría necesariamente para adaptarse a un ritmo análogo de experiencias” (id.: 37). De este modo funciona como mecanismo protector de la psique, desempeñando un papel análogo a aquel que Freud –significativamente por aquellos mismos años– definía como “coraza antiestímulos”: un escudo que impide que los fenómenos que no alcanzan un cierto umbral de intensidad sensorial sean percibidos a un nivel conciente.

Si reflexionamos sobre estos elementos parece evidente que los medios de comunicación modernos, en su necesidad de crear sentido y por tanto *distinciones* –palabra cuya raíz indoeuropea *stei* significa ‘incidir’, ‘cortar’, ‘punzar’ y es la misma de *estilo* y *estímulo* (Abruzzese, Borrelli 2000: 168)–, surgen y actúan de acuerdo con una lógica que anticipa, entre otras mil obviedades, la existencia de estímulos cada vez más intensos a ritmos cada vez más rápidos. A nivel del sistema, ésta es una de las razones por las que la introducción o el desarrollo de un medio crea en los demás la necesidad de reorganizarse. Es el estímulo de los lenguajes post-televisivos lo que lleva a Miller a transformar el cómic de superhéroes, pero al contarnos la historia de este proceso cultural lo hace con una permanente atención a los lugares metropolitanos.

Ruinas metropolitanas

Como matriz de los medios modernos y fábrica de su imaginario la metrópolis ha sido también uno de los temas de representación favoritos (Brancato 2003), de *Metrópolis* a *Matrix* pasando por los superhéroes del cómic norteamericano. En este sentido Batman y su Gotham son realmente paradigmáticos.

Bruce Wayne es el perfecto ciudadano metropolitano, víctima de un gran *shock* –el asesinato de sus padres ocurrió ante sus ojos– y por ello intelectualmente hipertrófico. Se le define como uno de los hombres más inteligentes de la Tierra y actúa sobre todo como detective, representación típicamente moderna de las cualidades ordenadoras y racionalizantes.

Gotham, a su vez, es *la* metrópolis. Caótica, multicéntrica, socialmente hiperconflictiva, combina las alturas de sus pináculos góticos y de su *high class* con los bajos fondos más oscuros y peligrosos. Es un mundo cuyas fronteras nunca están claras, o al menos casi nunca resultan pertinentes. En general, ni se entra ni se sale de Gotham, universo simbólico autopoietico (*máquina* industrial y

célibe) en que el *otro* –el motor del sentido– nace de sus entrañas, como el murciélago de la psique de Bruce Wayne.

Éste es el fondo y al mismo tiempo la historia, el significado de nuestro pasado moderno. El DKR es sin embargo una obra refundadora y, así, escenifica las *ruinas*, las *catástrofes* de algunos de los lugares metropolitanos más significativos. Más concretamente, el regreso de Batman se define a lo largo de un recorrido que atraviesa y deja atrás una geografía estrechamente relacionada tanto con sus orígenes personales como con los de las comunicaciones de masas.

Angustiado por su pasado, Bruce Wayne revive la tragedia del asesinato de sus padres, ocurrido a la salida de un cine (*el* medio del siglo XX) donde se proyecta *El Zorro*, precisamente el personaje que había inspirado a Bob Kane para crear su hombre-murciélago. Mero ‘caparazón vacío’ para un *destinante* totalmente interno, el anciano no puede negarse a la llamada de Batman, que vuelve a la acción y salva a Carrie –la muchachita que será el nuevo Robin– de la agresión de un grupo de mutantes. También aquí el escenario de la acción tiene un valor simbólico decisivo: se trata de un espacio dedicado al entretenimiento videolúdico, un salón de juegos cuya arquitectura calca los *passages* parisinos estudiados por Walter Benjamin. Pero el proceso de desterritorialización iniciado con la espectacularización de la mercancía ya se ha completado y no sólo la interactividad del videojuego ha reemplazado a los escaparates, sino que por esta calle ya no pasa nadie salvo los *mutantes*, cultura post-metropolitana perfectamente a sus anchas en unos bajos fondos culturales que son la matriz de una nueva situación comunicativa.

En su recorrido ‘arqueológico’ de reapropiación de la ciudad Batman combatirá luego con el líder de los mutantes –que están saqueándola–, primero en un vertedero y luego en la desembocadura de las cloacas de Gotham. Para reafirmarse simbólicamente Batman debe sumergirse en los restos del consumo, cuyas reglas adopta para seguir existiendo: como *brand* que los mutantes imprimen en sus rostros tras la derrota de su jefe.

Un viejo enemigo como el Joker es a su vez enfrentado y definitivamente eliminado por el parque de atracciones, otro lugar *moderno* por excelencia, que antropológicamente hablando se encuentra en el origen de los medios del siglo XX. El Joker muere porque su espacio, el parque de atracciones tradicional, está ya obsoleto. Proyectado a un nuevo territorio, al otro lado de un nuevo umbral sensorial, Batman escupe sobre el rostro del cuerpo sin vida del histórico antagonista...

Gotham es siempre el objeto de valor por el que lucha Batman, el ambiente que lo produce y le otorga sentido, pero lo que queda de la metrópolis no son sino ruinas. La razón hay que buscarla en un cambio de época: a pesar de que sea representada negativamente y su polifonía aparezca como un lugar de vacío de sentido, la televisión es hoy el espacio simbólico en el que se juega la partida.

Remediaciones

Para aclarar el significado de cuanto llevamos dicho e ilustrar al mismo tiempo el paso a otra situación mediática, sería útil apoyarse en el concepto de *remediation*, desarrollado en un importante

libro de Jay D. Bolter y Richard Grusin (Bolter, Grusin 1999), pero que tiene su origen en el pensamiento de Marshall McLuhan.

“El contenido de todo medio es otro medio. El contenido de la escritura es el discurso, del mismo modo que el contenido de la imprenta es la palabra escrita, y la imprenta, el del telégrafo” (McLuhan 1964: 30). En otras palabras, la idea es que el proceso de incorporación o representación de un medio dentro de otro es un fenómeno natural e, incluso, inherente a la lógica de los medios. Según la lógica profundamente sistémica, ecológica, de Bolter y Grusin⁶¹, el concepto de *remediation* nos hace asumir que en nuestra cultura un medio no puede nunca operar en forma aislada ya que “se apropia de técnicas, formas y significados sociales de otros medios y trata de competir con ellos o remodelarlos en nombre de lo real” (Bolter, Grusin 1999: 93, trad. nuestra), de suerte que cualquier medio o constelación mediática es “algo que responde a quien reorganiza, compete y reforma otros medios” (id.: 82).

También en este sentido la metrópolis ha sido el escenario, el argumento, la matriz de los medios del siglo XX, como también en esta lógica Miller, en el momento histórico de la máxima expansión y al mismo tiempo del inicio de la catástrofe de los lenguajes televisivos, se encuentra respondiendo a influencias y ‘presiones’ diferentes.

Así es como en el DKR la televisión, a pesar de que esté textualizada disfóricamente y de que su discurso se represente con una mirada extremadamente crítica, es interiorizada como medio. Desde el punto de vista del lenguaje del cómic Miller *remedia* la televisión adoptando un ritmo sincopado, que renueva constantemente la tensión y deja al lector sin aliento. En vez de resolver el *gap* espectacular como muchos autores contemporáneos, que abrían el esquema gráfico mediante el recurso a viñetas grandes y *splash pages*, Miller elige basarse en un esquema inédito para el cómic americano,

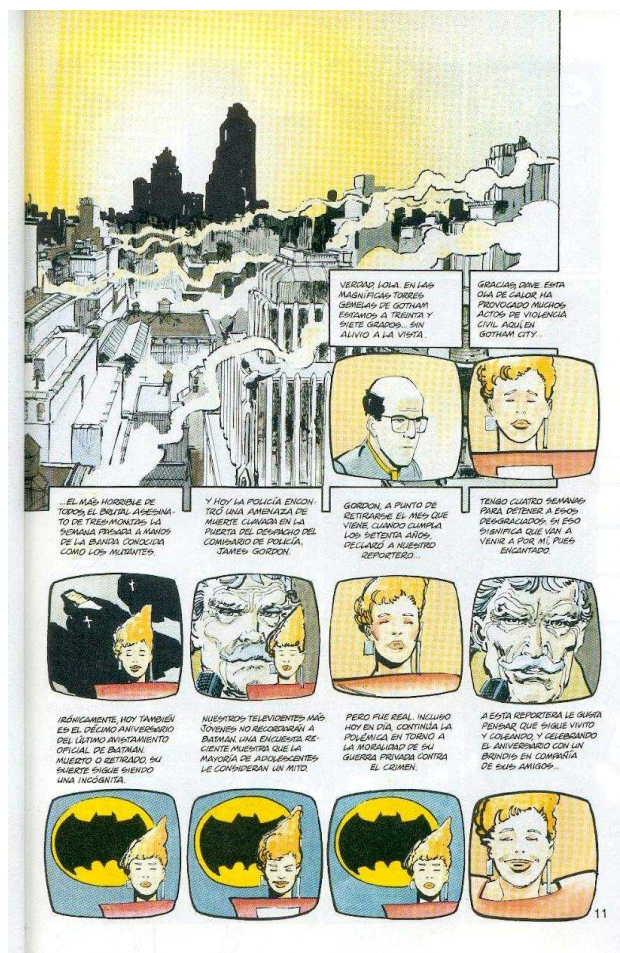


Fig. 9. En el *Dark Knight Returns* de Miller las pantallas de televisión se superponen al espacio metropolitano.

⁶¹ El concepto de *remediación* de Bolter y Grusin está pensado en el ámbito de la cultura digital y no pretende tener un valor heurístico *a priori*. Sin embargo, como indica por otra parte su origen mcluhaniano, puede seguir siendo útil cuando se aplica a configuraciones mediáticas precedentes.

compuesto de 4 viñetas por 4, y lo varía completamente inventando disposiciones distintas que, en cada ocasión, instauran nuevos ritmos. La televisión amenaza el texto, el mundo, los lenguajes: a través de las omnipresentes, pequeñas viñetas en forma de pantalla se representa una difusión capilar en el territorio metropolitano (*¡encima suyo!*) sustituyéndolo prácticamente en una solución gráfico-narrativa que anticipa ya los escenarios mediáticos del decenio siguiente.

De la misma manera, en el plano de la narración Batman adopta métodos e incluso *valores* televisivos –a pesar de las fuertes y explícitas críticas de Miller al sistema mediático. Si es cierto, y lo es, que el sentido de los superhéroes depende en gran parte de sus enemigos, resulta especialmente significativo que en el DKR Batman se desembarace para siempre de adversarios como Dos Caras o el Joker para enfrentarse a otros antagonistas. Los nuevos enemigos son los mutantes, una nueva raza, una generación post-televisiva de diferente configuración antro-po-sensorial, que vive entre los desechos de la civilización (el *passage*-salón de juegos, el vertedero), adopta un estilo espectacular y es portadora de una cultura totalmente mediática, como ocurría ya por otra parte en la cultura *punk*, que según el análisis de Dick Hebdige nacía como textualización de la puesta en escena mediática de la crisis de Inglaterra (Hebdige 1979). Se trata de la textualización de un público que ya no es de masas, ni en absoluto pasivo, y que incluso protagoniza la escena comunicativa: “Gotham –es decir, el mundo– es de los mutantes”, gritan los nuevos bárbaros⁶², y la policía no puede conseguir reintegrarlos a un orden simbólico heterodirigido⁶³.

Batman consigue imponer su símbolo únicamente porque adopta el lenguaje de la nueva generación, porque logra renovar el significado de su marca, hacerla significativa en los nuevos tiempos. Sus métodos se hacen aún más violentos que antes porque también son más sólidas las corazas (antiestímulos) que protegen a los criminales y los ponen a salvo del *shock*, el arma del hombre murciélago para infundir temor en sus ánimos. No es casual que Batman luche dos veces contra el líder de los mutantes: la primera vez pelea limpio y pierde, la segunda juega sucio, vence y los mutantes lo aclaman. Al final de la pelea la televisión muestra el primer plano de un mutante: se señala la cara en la que ostenta el símbolo de Batman y anuncia: “Los mutantes han *muerto*. Los mutantes son *historia pasada*. *Éste* es el símbolo del futuro. *Gotham City* pertenece a *Batman*”.

Los métodos del Caballero Oscuro son eficaces porque son televisivos y publicitarios: organiza el desafío con el líder mutante como un *espectáculo* que publicita por medio del boca a boca (memética, *buzz* y marketing viral), impone su propia marca y, en fin, al hablar de él la televisión emplea las típicas expresiones de la más gastada, estéril y conformista ‘crítica’ de los media:

⁶² Sobre el papel del “bárbaro analfabeto” en los procesos culturales de la sociedad digital cfr. Abruzzese 1996.

⁶³ A este propósito me parecen significativas las páginas que presentan a la banda de mutantes en la cárcel. En un primer momento los jóvenes están tranquilos y miran la televisión, pero cuando se produce un apagón eléctrico se desencadena un motín al grito de “¡TV! ¡TV!”. El elemento que aquí más nos interesa es que el programa sintonizado en la televisión es un telediario donde se habla precisamente de las ‘empresas’ de los mutantes y, así, más que una dependencia pasiva de la televisión, se puede recalcar la enorme productividad simbólica de la generación mutante, cuyo *feedback* comunicativo consigue hacerlos protagonistas de los contenidos de los medios.

“Batman ha *contagiado* a los jóvenes de Gotham... *envenenándolos* con una insidiosa *excusa* para adoptar el más violento comportamiento antisocial”⁶⁴.

Los hijos de Batman

¿Pero por qué Batman? ¿Existe alguna razón para que sea precisamente el cómic del hombre murciélago el que funcione como verificador de una reorganización comunicativa más amplia y, al mismo tiempo, proponga soluciones alternativas y formales que permitan al cómic responder a las presiones del sistema?

Más allá de su polaridad, la razón principal, que ya hemos expuesto detalladamente, es su íntima vinculación con la metrópolis. Este factor se encuentra por otra parte estrechamente ligado a la muy humana y, *por ello*, muy tecnológica, naturaleza de Batman. Totalmente desprovisto de superpoderes, Bruce Wayne se enfrenta a sus enemigos gracias a la ductilidad de su *inteligencia* y de su cuerpo tecnológico, siempre expandido y modificado con armas y *gadgets* ultrasofisticados. Es pues su naturaleza híbrida, hombre-animal-máquina, lo que permite a Batman renovarse en otro ambiente tecnomediático⁶⁵.

Inmutable representante del viejo paradigma es en cambio Superman, al que por otra parte nunca se le llama así, sino simplemente Clark Kent. Con el tiempo se ha convertido en un servidor del gobierno norteamericano, incapaz de rebelarse ante los chantajes de los grandes poderes, pero que sobre todo pertenece a un universo aburrido y anticuado. Más rápido que un *proyector*, más potente que una *locomotora*, el hombre de *acero* se encuentra asociado a una dimensión moderna, fordista, que al estar basada en el predominio de la producción le impide conectar con las revoluciones del consumo. Mientras que la dimensión *posthumana* de Batman le permite reciclarse y conectar con las nuevas generaciones, la *ultrahumana* de Superman lo mantiene atado a su origen industrial.

El lugar del combate es, o recuerda mucho a, aquel en que murieron los padres de Bruce y, por tanto, nació idealmente Batman. Con la ayuda de Oliver Quinn-Green Arrow, un formidable arquero que va vestido de Robin Hood y defiende a la clase trabajadora, y de la tecnología que le ha permitido sintetizar la criptonita –famoso talón de Aquiles del hombre del mañana– el Caballero Oscuro lucha unido con cables al farol que recuerda su origen. La universalidad de la energía eléctrica, junto con el legado de su historia personal, convierte a Batman en un concentrado, un

⁶⁴ Más que en la superficial crítica a los contenidos de la televisión (que, como hemos visto, cambia de signo argumentando a nivel del medio), el interés del DKR como texto político radica tal vez en el modo en el que saca a la luz la consonancia entre valores políticos y valores de consumo. Aunque parezca que todo sea una cuestión de símbolos (el de Batman, portador de valores verdaderos) contra simulacros (los televisivos), es precisamente en esta correspondencia donde se juega la estrategia del Batman. Sin embargo, y sin entrar en una discusión que excede los objetivos de este *excursus*, resulta por otra parte obligado señalar que semejante mecanismo, en el cómic de Miller, desempeña a nivel narrativo un papel que favorece un ideal y una retórica del hombre fuerte que es difícil definir con una palabra que no sea la de ‘fascista’.

⁶⁵ El discurso es todavía más claro si leemos *The Dark Knight Strikes Again*, continuación menos brillante que, quince años después, pone en juego los mismos temas pero con el fondo de la sociedad de redes.

terminal, un mensajero de las transformaciones metropolitanas. El viejo Bruce golpea a Superman una y otra vez; el medio es el mensaje, y en sus puños está la fuerza de toda Gotham, de una ciudad eléctrica y postindustrial. Después muere de un ataque al corazón planificado, o mejor, escenifica una muerte necesaria para desaparecer y renacer siendo otro.

La escena final se desarrolla dentro de la batcueva. Bruce está en compañía de Carrie, Green Arrow y un grupo de jóvenes ex mutantes: son los hijos de Batman, un nuevo público para una nueva era del cómic norteamericano. “Tenemos años, tantos como nos hagan falta”, piensa el Caballero Oscuro, “años de entrenamiento y estudio, y de planes. Aquí en la cueva interminable, mucho más allá de los restos de un luchador contra el crimen cuya época ya pasó. Empieza aquí, con un ejército para traer sensatez a un mundo plagado por cosas mucho peores que los ladrones y asesinos”. “This will be a good life. Good enough”.

1.7 Hoy: la cultura de la convergencia

Resumiendo el discurso hecho hasta ahora, la hipótesis de una evolución de las formas del cómic de superhéroes según el modelo del equilibrio puntuado se ha visto confirmada por unas explosiones que se han verificado a distancia de unos veinte años una de la otra. La primera explosión la encontramos al principio de la historia del género, cuando, después de Superman, los superhéroes invadieron el mercado; en los años sesenta, la aceleración evolutiva y el aumento del morfoespacio fueron representados por la rápida afirmación del universo Marvel, que funcionaba según reglas y principios diferentes con respecto al hasta entonces dominante universo DC; luego, a principio de los años ochenta, el espacio de las formas es ampliado por las editoriales independientes, cuya acción innovadora obliga también las dos *majors* a una reestructuración del imaginario.

Este ritmo evolutivo calca el del cambio generacional y, en nuestro análisis, hemos intentado establecer una relación entre las aceleraciones en la evolución de la forma del cómic de superhéroes y los cambios a nivel del sistema de los medios, que hemos considerado como fuerza decisiva en la estructuración del imaginario de una generación. Ahora, en este punto de nuestra historia, tanto la idea del cambio generacional *à la* Moretti como la perspectiva mediológica nos sugieren que la explosión sucesiva se haya producido hace muy poco. Por un lado han pasado más de veinte años y, por el otro, este decenio ha visto la afirmación de la tecnología de red. El análisis de un período tan cercano no ofrece seguramente las garantías necesarias para una mirada histórica, sin embargo, en lo específico de nuestro punto de vista, nos parece

posible buscar, por lo menos, algunos indicios de una hipotética aceleración evolutiva que se haya producido al comienzo de este decenio, es decir, después de un número de años suficiente de la precedente y no mucho más tarde de la afirmación de las redes de internet y de la telefonía móvil como nuevo paradigma dominante de la comunicación.

En este sentido, en los últimos años el morfoespacio superheroico parece haberse modificado de manera diferente con respecto a las épocas precedentes. Mientras que en todas las otras aceleraciones hemos visto las formas del género de superhéroes ensancharse dentro del medio cómic, el elemento característico de este período es más bien una expansión en sentido multimedial, sobre todo en el territorio del cine y del videojuego.

Aunque la primera película basada en los superhéroes esté fechada en 1966 (*Batman* de Leslie H. Martinson), aunque el primer videojuego haya aparecido ya en 1978 (*Superman*, un juego para la consola Atari 2600) y aunque ya desde el nacimiento del género se registra una presencia de los superhéroes en varios medios, es en estos últimos años que la declinación multimedial del imaginario de los héroes en mallas se ha vuelto sistémica.

En los gráficos *a* y *b* hemos representado las películas y los videojuegos basados en superhéroes a partir del año 1978. Los gráficos *c* y *d* representan los datos agrupados. Aunque se trate de números que, en absoluto, pueden parecer pequeños, hay que considerar que se trata casi siempre de producciones muy costosas⁶⁶ y, en el caso de las películas, casi siempre de enorme éxito en la taquilla; dos elementos que sugieren el no considerar este fenómeno como culturalmente periférico. De todas formas, la tendencia evidenciada parece bastante clara.

Como se puede fácilmente observar en el gráfico *a*, el número de las películas se mantiene bajo durante todos los años de los ochenta y los noventa sin manifestar una tendencia al crecimiento hasta principios de siglo. En el caso de los videojuegos el proceso es parecido; aquí los primeros años no son relevantes dado que la industria videolúdica todavía no estaba muy desarrollada y no se nota un aumento de producción tan claro como en el caso de los datos de las películas, sin embargo, son muy significativos los números del trienio 2001-2003, bastante superiores a todos los demás

⁶⁶ El discurso es válido sobre todo por el cine, puesto que el género de los superhéroes obliga a una grande utilización de efectos especiales y, en general, a rodar escenas espectaculares. Sin embargo, la cuestión tiene relevancia también por los videojuegos, donde, en muchos casos, la casa de producción paga los derechos para utilizar el personaje.

períodos. Así, cuando agregamos los datos de películas y videojuegos, podemos ver que es justamente entre 2001 y 2003 cuando empieza el período de expansión y, en particular, en 2003 se cuentan 17 entre películas y videojuegos.

El dato es interesante, porque 2003 es también el año del estreno del segundo y del tercer capítulo de *Matrix* (*Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions*) así como de la serie animada *Animatrix*, del videojuego *Enter the Matrix* y de las historietas *Matrix Comics* (inicialmente en forma de webcómic y, en un segundo momento, también impresas)⁶⁷, es decir de aquello que, según Henry Jenkins, ha sido el primer proyecto importante de narrativa transmedial (Jenkins 2006a).

Con este concepto, sobre el que volveremos más adelante, Jenkins describe la nueva tendencia a ensanchar las narraciones repartiéndolas en más media. En otras palabras, los textos que construyen un proyecto transmedial resultan enteramente comprensibles sólo haciendo referencia a todo el conjunto. De esta manera, aunque el segundo capítulo de la trilogía de *Matrix* se pueda ver singularmente, resulta enriquecido no sólo por la visión de las otras dos películas, sino también por aquella de los dibujos animados, la experiencia del videojuego y la lectura de los cómics. En esta filosofía cada elemento concurre a la narración transmedial de manera sinérgica con los demás y presenta unas lagunas que se pueden colmar sólo recurriendo a otras piezas del proyecto. Los confines de los textos se ‘abren’ y piden al lector-espectador-jugador una actividad intertextual que deviene indispensable para una experiencia ‘plena’, ‘completa’, de la narración propuesta⁶⁸.

Aunque la reciente presencia masiva de los superhéroes en media diferentes del cómic no se traduce, generalmente, en verdaderas narraciones transmediales, nos parece

⁶⁷ El proyecto fue completado en el 2005 con el videojuego multiusuario en red *The Matrix Online*, donde los jugadores podían ‘vivir’ a través de sus avatares virtuales la experiencia del mundo de *Matrix*.

⁶⁸ Para ilustrar este concepto los ejemplos de Jenkins son muy esclarecedores. Entre todos citamos a uno:

En *Matrix Reloaded*, Niobe aparece inesperadamente en la persecución por la autopista, justo a tiempo de rescatar a Morfeo y a Trinity pero para los conocedores del videojuego, conducir a Niobe hasta el lugar del encuentro es una misión clave. Una vez más, cerca del final de *Matrix Reloaded*, Niobe y su tripulación son enviados a volar la central eléctrica, pero aparte de la impresión de que el plan debe haber funcionado para permitir que suceda lo que vemos en la pantalla, no se muestran los detalles reales de su operación, que podrán presentarse con más profundidad en el videojuego. Reencontramos a Niobe al comienzo de *Matrix Revolutions* donde la dejamos en el clímax de *Enter the Matrix* (Jenkins 2006a: 107).

Se trata aquí de un tipo de narración que se distancia mucho de aquella clásica de Hollywood, que se basaba en la redundancia “para asegurar que los espectadores pudieran seguir el argumento en todo momento, aunque se distrajesen o salieran al vestíbulo a por palomitas durante una escena crucial” (id.: 108). Al contrario, en un producto como *Matrix* se anima al público a explorar, según una estrategia de marketing que mira a convertir esta exploración en un vínculo emocional con el producto.

claro que se trata, sin embargo, del mismo movimiento hacia un ensanchamiento de los universos imaginarios, una difusión y diferenciación, a través de diversos media, de personajes y narraciones. En otras palabras, la transmedialidad parece ser consecuencia de una organización sistémica más general que, en los cómic de superhéroes se declina en la multiplicación de los *cross-overs* y la aparición del fenómeno de la *multiplicity*. Hablaremos de *cross-overs* en las próximas líneas, mientras que, de momento, nos limitamos a definir la *multiplicity* como la coexistencia de diferentes versiones de los mismos personajes, declinados en medios diferentes, pero también en líneas editoriales alternativas a aquella tradicional. Es este el caso de la línea *Ultimate* de Marvel (cfr. 2.9.4), que empieza en el 2000 con el primer número de *Ultimate Spiderman* y donde se han creado unas nuevas series basadas en versiones actualizadas de algunos de los personajes más importantes, formando un universo diferente, separado respecto al tradicional y dotado de su propia *continuity*.

En todo esto, es importante tener presente que en la base de los procesos descritos por Jenkins están las redes tecnológicas y sociales. Y esto en dos sentidos. En primer lugar, el estudioso estadounidense, apoyándose en la obra de Pierre Lévy, observa que la narrativa transmedial es un entretenimiento característico de la época de la inteligencia colectiva (Lévy 1994)⁶⁹. La razón es que se trata de construcciones complicadas que, para ser entendidas, implican grandes esfuerzos, funcionando como territorios comunes para diferentes comunidades de consumidores, como fuerzas de atracción y activación cultural, objetos sobre los que se ejercen las actividades de desciframiento, especulación y elaboración de los públicos; estos, a través de la red, consiguen trabajar juntos, y de manera eficaz, para conseguir entender tales obras en su complejidad, con lo que se comprende que tales narraciones empiecen a desarrollarse en el momento en que internet se impone como tecnología dominante. En la terminología de Lévy la red permite la aparición de un “espacio del saber”⁷⁰ cuya epistemología es la

⁶⁹ Lévy define la inteligencia colectiva como “una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias” (Lévy 1994: 19).

⁷⁰ En el sistema del filósofo francés –junto con la “Tierra”, el “Territorio” y el “Espacio de las mercancías”– el “Espacio del saber” es uno de los cuatro “espacios antropológicos”, es decir un “plan de existencia”, un “mundo de significado” que nace de la interacción entre las personas y comprende “a la vez los mensajes, las representaciones que ellos evocan, las personas que los intercambian y la situación en su conjunto, tal como es producida y reproducida por los actos de los participantes” (Lévy 1994: 84). El espacio del saber, que se funda en la tecnología de las redes informáticas, es el último de estos “planes de existencia” que ha aparecido en la historia de la humanidad, aunque es menester recordar que el mismo Lévy escribía que, quizás, esto no conseguiría nunca su autonomía.

cosmopedia, es decir

un nuevo tipo de organización de los conocimientos que reposa ampliamente en las posibilidades abiertas desde hace poco por la informática para la representación y la gestión dinámica de los conocimientos. [...] Más que a un texto de una sola dimensión, o incluso a una red hipertextual, estamos frente a un espacio multidimensional de representaciones dinámicas e interactivas. [...] La cosmopedia pone no sólo a disposición del intelecto colectivo el conjunto de conocimientos disponibles y pertinentes para él en un momento dado, sino que se ofrece igualmente como un lugar mayor de discusión, de negociación y de elaboración colectiva (id.: 121-122).

Recurriendo a la inteligencia colectiva, los lectores de cómics consiguen controlar la complejidad de las construcciones narrativas, cuyas referencias desbordan los conocimientos de cada persona; al mismo tiempo, participando en este espacio del saber, los fans desarrollan el sentido de pertenencia y de inmersión en estos mundos imaginarios (cfr. Jenkins 2006). En otras palabras, a través de la prácticas neo-orales (Ong 1982) de las discusiones en la red (sobre todo en los foros dedicados), la reconstrucción de la coherencia narrativa de un universo pasa a través de la construcción de una comunidad virtual de apasionados; las charlas alrededor de los textos se revelan indispensables para su existencia a ciertos niveles de complejidad y llevan al siguiente paso la estricta relación entre producción y consumo que caracteriza desde siempre el género de los superhéroes. A este respecto, ya en 1979 Alberto Abruzzese, razonando sobre las publicaciones de Marvel, escribía que “si estos cómics poseen un público tan amplio es porque su extraordinaria riqueza ha nacido y crecido proporcionalmente y orgánicamente al público mismo” (Abruzzese 1979: 192, trad. nuestra); una consideración y, sobre todo, una perspectiva, que está también en la base de nuestra reconstrucción de la historia del género, donde la evolución de las formas es vista en relación con los cambios generacionales y las evoluciones de las tecnologías de la comunicación. En este sentido, las prácticas contemporáneas de los fans revelan cómo la industria del imaginario integra siempre más en el ciclo de producción el *finish* del consumidor (id.), llevando a cabo ese proceso, ya claro en la fase *de masas* de la industria cultural, por el que el consumo abandona la esfera de la improductividad y se convierte en trabajo⁷¹.

⁷¹ Aquí nuestra interpretación no coincide con la de Lotman cuando escribe que:

El adueñarse de cualquier arte, sea la lucha de los gladiadores con los leones en la arena del circo o

En segundo lugar, este tipo de narración es afín a las redes también desde el punto de vista de la forma, puesto que cualquier elemento puede funcionar como punto de entrada en el imaginario propuesto. Aunque en la mayoría de los casos existe un texto que se supone como principal, el sistema tiene aspecto de hipertexto.

Análogamente, en los últimos años se han multiplicado los *crossovers*, es decir las historias que se desarrollan en series diferentes y donde participan personajes que, normalmente, actúan por separado. Aunque esté declinado en un solo medio, el principio es el mismo descrito por Jenkins, con un ‘ur-texto’ alrededor del cual se distribuyen varios números que salen en las series regulares y que son llamados *tie-in*. Estos, por un lado, unen las varias series al evento que está aconteciendo en el universo de referencia (Marvel, DC o lo que sea) y, por el otro, expanden la narración, la clarifican, le confieren profundidad.

Este tipo de producto, que presupone un lector capaz de abandonar la linealidad de la narración tradicional, aparece en los años ochenta, cuando la televisión comercial y la práctica del *zapping* ya habían educado al público a una fruición fragmentada y múltiple; sin embargo, es precisamente en la época de las redes cuando, de ser un evento, esta práctica pasa a ser un recurso casi continuo, sobre todo por parte de Marvel⁷².

El sistema de los cómics de superhéroes responde entonces a la nueva configuración mediática en dos formas diferentes. La primera es la expansión de su imaginario en otros media, la segunda es la adopción de una ‘transnarrativa’ cuyas historias se desarrollan en series diferentes, configurándose como cuentos en mosaico, narraciones fragmentadas que, paradójicamente, unen aún más los universos a los que pertenecen.

el cine, necesita de parte del espectador una no injerencia en el espacio artístico. La acción es sustituida por la copresencia, que al mismo tiempo coincide con la presencia en el espacio usual, no artístico, y le es plenamente contrapuesta (Lotman 1993: 211).

Al contrario, dada la misma concepción amplia de los fenómenos artísticos que Lotman parece sostener, creemos que en los productos de la industria cultural –ya desde el principio de su historia, pero siempre más en tiempos de medios interactivos– el papel creador del público sea tan central que es difícil considerarle como una figura externa al proceso de creación. Sobre estos temas: Abruzzese 1973 y 1979; Abruzzese, Borrelli 2000; Jenkins 2006a y 2006b.

⁷² A partir del 2004, y citando sólo los *crossovers* con un impacto sobre todo el universo o la mayoría de las series principales, Marvel ha publicado *Guerras Secretas II* (2004-2005), *House of M* (2005), *Civil War* (2006-2007), *World War Hulk* (2007), *Secret Invasion* (2009) y *Dark Reign*, que ya no se presenta como un evento ni tiene una historia principal sino que, según las palabras del editor jefe de Marvel Joe Quesada, pretende ser “lo que está pasando en el universo Marvel”. Por su parte, en el mismo intervalo de tiempo, DC ha presentado *Crisis Infinita* (2005-2006) –proyecto en el que hay que incluir grandes *crossovers* como *El proyecto Omac* o *52*– y *Crisis Final* (2008-2009), evento anticipado por los 51 números de *Countdown to Final Crisis* y *DC Universe* n. 0 y completado por una larga serie de *tie-ins*.

Porque en las redes, directamente o indirectamente, cada punto está conectado con otro punto y los acontecimientos a nivel local influyen en lo global y viceversa.

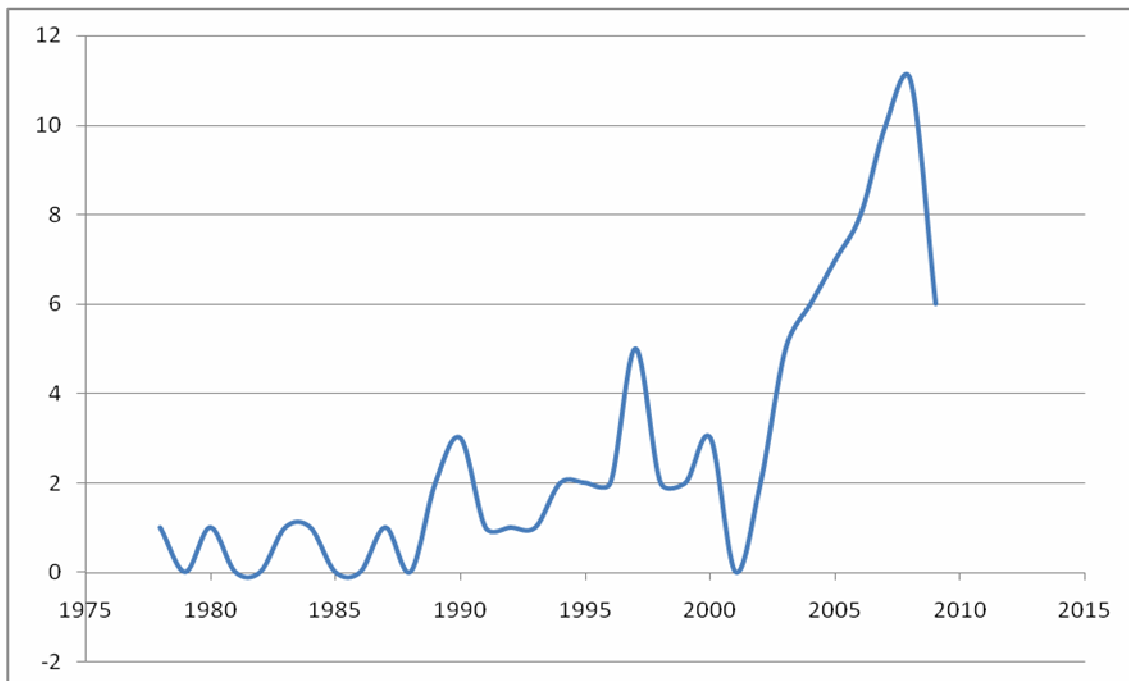


Gráfico 1. Producción de películas de superhéroes, tanto las estrenadas en la salas como las pensadas exclusivamente por el mercado del home video y de la televisión, desde 1978 a 2009. Se han considerado sólo las películas estadounidenses, directamente relacionadas con los personajes de los cómics de superhéroes o que, en alternativa, se basan explícitamente en este imaginario. Fuente de los datos: Wikipedia.

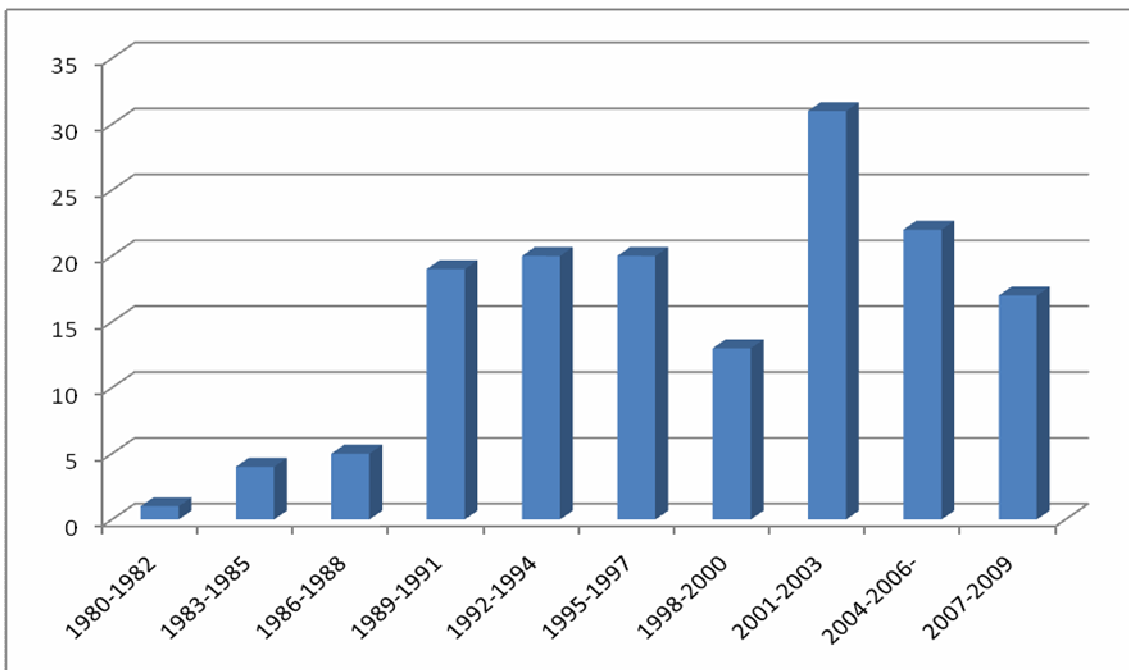


Gráfico 2. Videojuegos de superhéroes de 1980 a 2009. Se han considerado todas las plataformas videolúdicas y se han contado como “una” las varias versiones de un mismo juego. No se han considerado videojuegos que no tuvieran relación con los cómics estadounidenses. La presentación en trienios es debida a la irregularidad de los datos. Fuente: Wikipedia

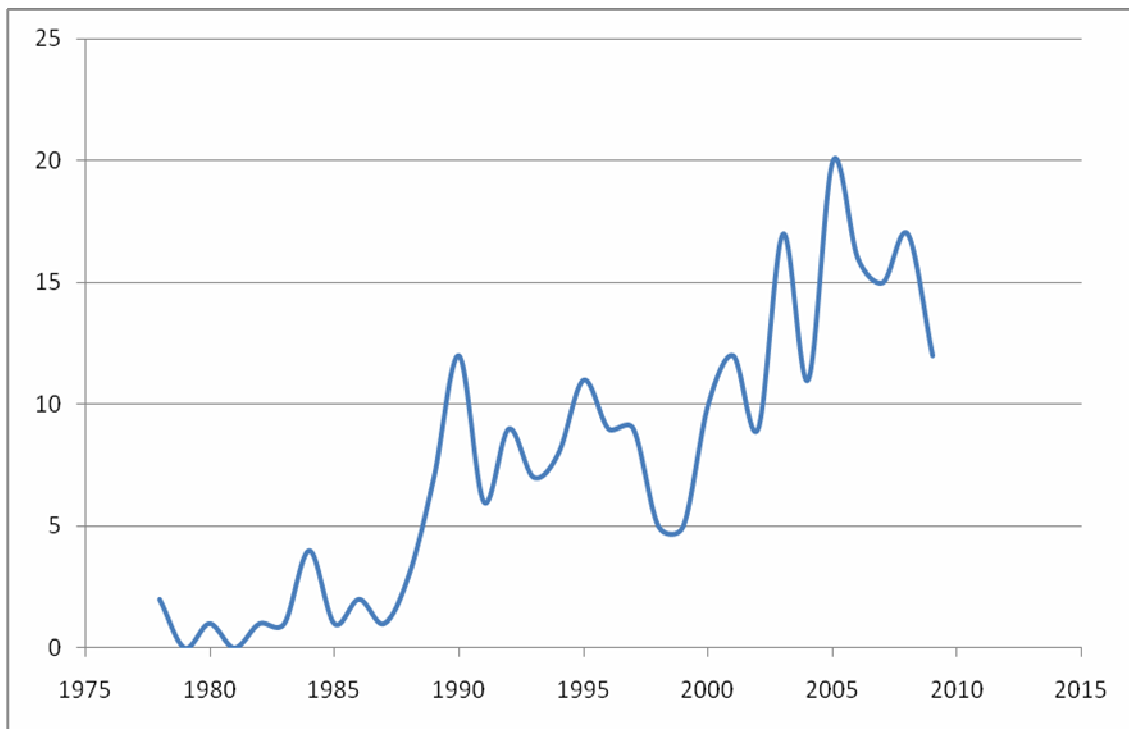


Gráfico 3. Películas y videojuegos de superhéroes de 1978 a octubre 2009.

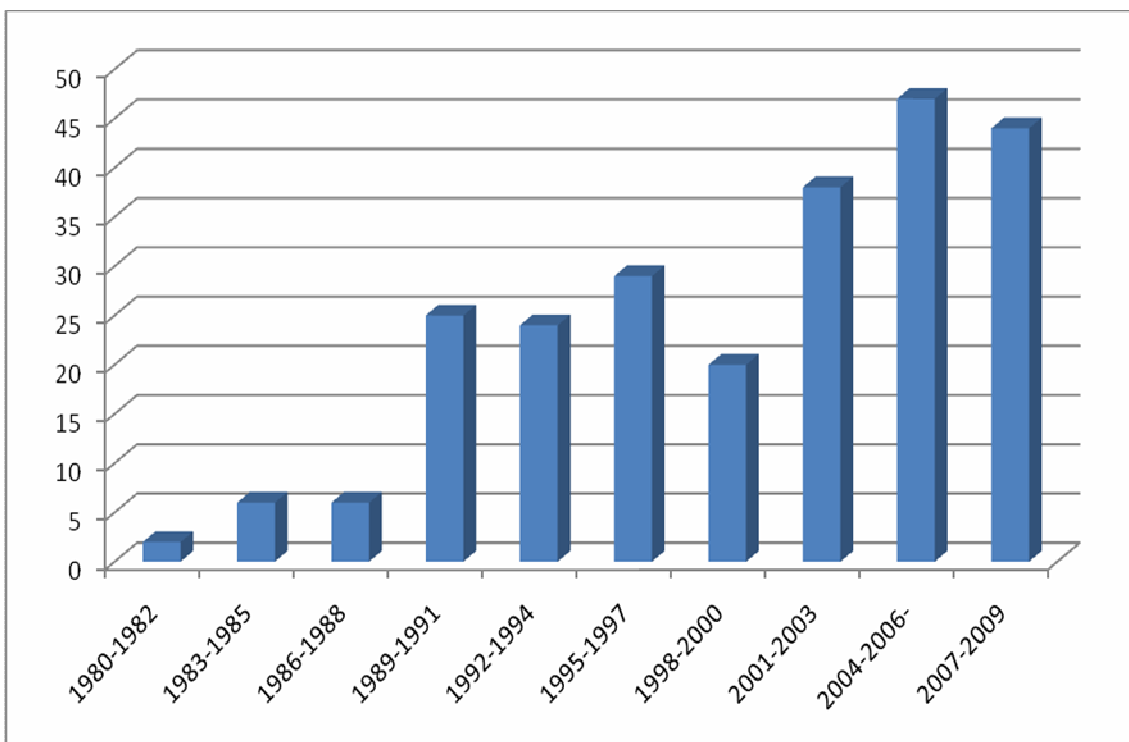


Gráfico 4. Películas y videojuegos. Datos organizados por trienios.

1.8 Sobre la explosión

Ahora, al final de nuestro recorrido ‘evolutivo’ en la historia de los cómics de superhéroes, es menester volver sobre algunos problemas teóricos que hemos dejado de lado en la reconstrucción, todos de alguna manera relacionados con el concepto lotmaniano de explosión.

Con resultados análogos a los de Moretti en su análisis de la literatura europea, en nuestra reconstrucción histórica unos momentos de desarrollo lento, gradual, ‘normal’, de las formas, se alternan con breves momentos de aceleración, donde los cambios son rápidos e imprevisibles desde el punto de vista del sistema en la situación precedente. Como ya hemos dicho en 1.1.3, según la terminología lotmaniana podemos hablar en estos casos de explosiones, de momentos que, con su imprevisibilidad, generan un “brusco aumento de informatividad de todo el sistema” (Lotman 1993: 28).

En sus varias definiciones del momento de la explosión, Lotman suele tocar las mismas cuestiones que son centrales en la teoría de los equilibrios puntuados. Por ejemplo, la idea de la impredecibilidad de la evolución de las formas biológicas encuentra su equivalente en las reflexiones de Lotman sobre el futuro:

El futuro se presenta como el espacio de los estados posibles. La relación entre presente y futuro se configura en el modo siguiente. El presente es un estallido de espacio de sentido todavía no desplegado. Contiene en sí todas las posibilidades de las vías de desarrollo futuras. Es importante subrayar que la elección de una de ellas no está determinada ni por las leyes ni por la casualidad, ni por la probabilidad: en el momento de la explosión estos mecanismos se vuelven totalmente inactivos. La elección del futuro se realiza como casualidad. Por ello posee un alto grado de valor informativo. [...] todas las tentativas de pronosticar el futuro en sus momentos cardinales explosivos demuestran la imposibilidad de una previsión unívoca de los bruscos giros de la historia. El proceso histórico puede parangonarse a un experimento. Sin embargo, no se trata del experimento que un profesor de física muestra a su auditorio, conociendo el resultado por anticipado. Es el experimento que un hombre de ciencia realiza con el fin de descubrir las leyes todavía desconocidas para él (id.: 28-29).

Sin embargo, las analogías no son relativas sólo al momento de la explosión. Según Eldredge y Gould, en las épocas de cambio gradual las soluciones evolutivas más adecuadas son seleccionadas entre las muchas que aparecen en las fases ‘aceleradas’ y siguen evolucionando, aunque a un ritmo inferior. Por su parte, Lotman escribe que

la imprevisibilidad de los procesos explosivos no es absolutamente la única vía hacia lo nuevo. Por el contrario, esferas enteras de la cultura pueden realizar su propio movimiento sólo bajo la forma de cambios graduales. Dado que los procesos graduales y los explosivos representan una antítesis, existen sólo por su relación de reciprocidad. La anulación de uno de los polos llevaría a la desaparición del otro. Todos los procesos dinámicos explosivos [...] se realizan en un complejo diálogo dinámico con los mecanismos de estabilización (id:19).

Aunque Lotman piense en la historia, los dos modelos parecen tener implicaciones muy parecidas, muy evidentes también en los detalles de las articulaciones teóricas. Así, como en los momentos de evolución normal los cambios resultan relativamente previsibles, puesto que responden a unas causas constantes, también en los momentos sucesivos a la explosión lotmaniana el elemento casual que había generado acontecimientos inesperados “crea ya una cadena de acontecimientos predecibles” (id.: 29). En la teoría gradual de la evolución se admite que los sistemas puedan aceptar cada tipo de cambio, siempre que sea suficientemente pequeño y que la acumulación de estos pequeños cambios produzca los grandes. Al contrario, la perspectiva de los equilibrios puntuados sugiere que en los sistemas existen unos límites fuera de los cuales el cambio es prevenido activamente, suprimido en vez de ser siempre posible, eliminado porque no comportaría ninguna ventaja desde el punto de vista de la adaptación. Los procesos graduales de los que habla Lotman pueden ser considerados como análogos a los cambios permitidos por los sistemas de la teoría de Eldredge y Gould; éstos son previsibles porque los cambios de tipo diferente son prevenidos⁷³. A nivel cultural, en

⁷³ A este propósito puede ser útil recordar la distinción de Lotman entre ciencia teórica y técnica o, mejor dicho, entre los descubrimientos teóricos y las realizaciones técnicas:

La grandes ideas científicas son, en un cierto sentido, afines al arte: su origen es similar a una explosión. En cambio, la realización técnica de nuevas ideas se desarrolla según las leyes de la dinámica gradual. [...] es propio del progreso técnico ser poderosamente estimulado por la necesidad práctica. Por eso, lo nuevo en la técnica es la realización de aquello que se esperaba, mientras que lo nuevo en la ciencia y en el arte es una realización de lo inesperado (Lotman 1993: 20).

Esta distinción, seguramente interesante, es a nuestro juicio aceptable siempre que se matice recordando, con Kuhn, que sólo pocas ideas científicas abren hacia lo inesperado: son aquellas que comportan un cambio de paradigma, mientras que las otras contribuciones no hacen que ‘limpiarlo’, operando, de hecho, de manera análoga a la que Lotman atribuye a la técnica.

Sin embargo, Lotman subraya repetidamente que los movimientos cíclicos de los subsistemas que coexisten en la semiosfera tienen diferentes velocidad y, por ejemplo, si la moda femenina en Europa tiene (tenía...) la velocidad de revolución de un año, la estructura fonológica de la lengua cambia tan lentamente que somos propensos a percibirla como inmutable.

Así, es teniendo cuenta de estas especificaciones, de las diferentes relaciones entre previsible e imprevisible en los diferentes campos, que hay que entender la afirmación de Lotman por la que es imposible “pronosticar el futuro en sus momentos cardinales explosivos”.

este sentido funciona el “horizonte de expectativas” de Jauss, los límites de la semiosfera de Lotman con sus no-textos y sus anti-textos o, en términos más concretos, la imposición del estigma o la vergüenza. Sea que hablemos de semiosfera, de sistema o de estructura, estamos hablando de una reglas de funcionamiento que, como favorecen algunas operaciones y permiten algunos cambios, impiden activamente otros porque, en sus términos, carecen de sentido.

Pero los elementos de similitud entre la teoría lotmaniana y el evolucionismo no se acaban aquí. Por ejemplo, de una manera que recuerda la idea de la ampliación del morfoespacio implicada por el árbol de la divergencia del carácter de Darwin, Lotman afirma que, si cada posición estructural representa un complejo de variantes,

hasta un punto determinado ellas se presentan como sinónimos inseparables pero el movimiento del lugar de la explosión las separa cada vez más en el espacio del sentido. Como resultado, el complejo general de las distinciones de sentido se enriquece continuamente asumiendo matices de sentido siempre nuevos (id: 170).

Si ponemos el concepto de especie o, siguiendo a Moretti, de forma literaria, en el lugar de esa posición estructural obtendremos una descripción de la aparición de formas nuevas de una vieja, es decir del fenómeno de la especiación. Un paralelismo que resulta aún más evidente en esta cita, la última al respecto:

El espacio explosivo surge como un haz de imprevisibilidad. Las partículas expulsadas por él inicialmente se mueven según trayectorias tan vecinas que pueden ser descritas como recorridos sinónimos de un mismo objeto. En el campo de la creación artística estas partículas son reconocidas aún como un mismo fenómeno, teñido solamente de variantes no significativas. Pero a continuación, moviéndose sobre diferentes trayectorias, se dispersan siempre más lejos la una de la otra y las variantes de un mismo objeto se transforman en complejos de objetos diferentes (id.: 184).

Este párrafo nos da también la posibilidad de subrayar la diferencia entre las explosiones en la historia humana o natural y aquellas en la historia de las formas. En las primeras la explosión es un momento de equiprobabilidad entre muchas alternativas de las cuales sólo una se realiza, poniendo fin instantáneamente a esta indeterminación. Al contrario, en las segundas muchas son las alternativas que se realizan, pero sólo algunas sobreviven a la selección; así, de alguna manera, las soluciones menos

afortunadas nos proporcionan la visión ‘trasnochada’ de un pequeño segmento significativo de paradigma, antes de que lo desvanezca el sintagma de la historia.

Hay un elemento que distingue la perspectiva de Moretti, que hemos adoptado en este trabajo, y la idea de imprevisibilidad del momento explosivo formulada por Lotman. Tanto nuestro recorrido en la historia de los cómics de superhéroes como, y con más autoridad, los análisis de Moretti, parecen indicar cómo a nivel de los productos culturales el momento explosivo puede presentarse con cierta regularidad, revelándose como una necesidad de las estructuras de adecuarse a los cambios ‘ecológicos’, sean estos a nivel de los sistemas de los medios, del público (teoría de las generaciones) o, como sugiere una interpretación mediológica, de ambos. Moretti, en su análisis de la literatura europea, ha propuesto utilizar el concepto de generación; en nuestro recorrido sobre la historia de los cómics de superhéroes he preferido hablar de generaciones mediáticas, relacionando los cambios del público con aquellos de los media. En todos los casos, los que se describe son unos cambios en el ambiente que determinan la aparición de un momento explosivo. Así, éste resulta ser una necesidad semiótica interna, dependiente de unos factores ambientales, y parece que sus apariciones en la historia de las formas podrían presentar unas ciertas regularidades. Concentrándose sobre la oposición entre eventos y *longue durée* Lotman no considera la tercera dimensión histórica, es decir aquella del ciclo. Sin embargo, ésta ha sido muy importante en nuestro análisis porque nos ha permitido considerar los períodos de la historia de los superhéroes como estructuras (cfr. 1.1) y su característica más importante es la regularidad. A este propósito es necesario no reducir la idea de ciclo a la de recursividad, de los movimientos que Lotman llama “reiterativos circulares”, como los cambios naturales de tipo anual. Este último es un tipo de desarrollo que puede también ser impetuoso, pero donde el sistema vuelve siempre al punto de partida. Por esta razón, “un desarrollo en forma de pulsaciones no puede considerarse explosivo sólo porque incluye en sí etapas aisladas que se desenvuelven de manera violenta” (id.:187). Sin embargo, esto no vale en el caso de los procesos cíclicos, por lo menos cuando hablamos de unos *cambios* cíclicos, donde la regularidad no impide que los cambios sean explosivos siempre desde un punto de vista morfológico.

Al respecto, sigue sin respuesta la razón de la regularidad de estos cambios. Moretti utiliza la teoría de las generaciones para explicar el cambio de paradigma en la

literatura, nosotros hemos utilizado un enfoque mediológico para explicar los cambios en las generaciones (y, sobre todo, sus características) pero estas herramientas siguen sin dar cuenta de las regularidades con que se suceden una a la otra⁷⁴.

De todas formas, en relación con ciertos productos de nuestra cultura, podemos considerar la impredecibilidad del momento explosivo como relativa respecto al cuando, que parece presentar ciertas regularidades, pero esta impredecibilidad es ciertamente muy elevada por lo que concierne a sus efectos: de todas las posibles soluciones formales sólo pocas se realizan y, de estas, sólo algunas sobreviven. Cuáles, entre todas, se revelarán más aptas al ambiente no podemos saberlo con adelanto.

Cuando Jacques Monod hablaba de “azar y necesidad”, hacía notar como los cambios generacionales en la estructura del ADN debían de considerarse como casuales, puesto que, en su concepción, los organismos vivientes son como máquinas cerradas que no pueden recibir informaciones del ambiente y modificarse a través de la interacción con este último. Luego, en un segundo momento, gracias a la obra de la selección natural, se afirmarán sólo las mutaciones que, por un lado, son útiles para la supervivencia en un determinado ambiente y, por otro, se integran coherentemente en la organización funcional del organismo, puesto que las mutaciones que reducen la capacidad del sistema de funcionar correctamente son eliminadas. Estos dos factores representan el elemento necesario de la díada teórica postulada por Monod.

Pasando al análisis de la cultura, es imposible considerar un fenómeno cultural como cerrado con respecto al ambiente, por lo menos fuera de la abstracción de un modelo teórico que opere esta reducción por razones de método. En nuestra perspectiva, en concreto, hemos operado de manera casi antitética, razonando sobre las relaciones entre los cómics de superhéroes y el ambiente más amplio del sistema de los medios. Sin embargo, nos parece que se mantiene presente una relación entre azar y necesidad, y que ésta sigue siendo semejante a la descrita por Monod. En nuestra cultura el cambio de las formas culturales es una constante, algo que podemos definir como necesario en

⁷⁴ Moretti, que reconoce el problema y la dificultad de su solución, hipotetiza que

En un momento determinado, una ‘desestabilización’ particularmente marcada da lugar a una generación de contornos bien definidos, que ocupa el proscenio durante veinte o treinta años, atrayendo en su órbita a individuos levemente más viejos o más jóvenes. Cuando el proceso biológico de envejecimiento empuja a esta generación hasta la periferia del sistema cultural, se abre nuevo espacio para una nueva generación, que adquiere forma sencillamente porque tiene la posibilidad, se haya producido o no una ‘desestabilización unificadora’; y así sucesivamente, de generación en generación (Moretti 2005: 40).

cuanto siempre presente⁷⁵; de la misma manera parece necesario, por lo menos en algunos ámbitos, que este cambio se presente en cada determinado lapso de años. Además, hay unas necesidades internas tanto a las formas como a los sistemas culturales que fijan unos límites a las mutaciones, definen un ‘campo de imposibilidad’ y otro ‘de aceptación’ del cambio. Estos límites serán tanto de orden interno a las formas expresivas como de orden relativo a los sistemas culturales; con respecto a los primeros (y aunque refiriéndose sólo al campo del arte) escribía por ejemplo Hauser: “El cambio de estilo tiene lugar, desde luego, en la dirección de líneas directivas internas, pero siempre se ofrece a la elección una multiplicidad de éstas” (Hauser 1958: 21). Así, en los momentos explosivos, aunque no todo sea posible y ciertas transformaciones sigan permaneciendo inaceptables, la dirección del cambio es impredecible⁷⁶.

Hablando del período de la *Silver Age*, hemos establecido una relación causal entre la afirmación de la televisión y determinados cambios en los cómics de superhéroes. Admitamos ahora, por hipótesis, que esta correlación sea incontrovertiblemente correcta; aun así, esto no hace sino establecer unos vínculos en las infinitas e impredecibles mutaciones que pueden manifestarse. La solución de los “superhéroes con superpoderes” es sólo una entre las tantas posibles y, por ejemplo, hemos visto como en los años ochenta una misma situación sistémica, ambiental, haya generado dos estrategias de cambio diferente (cfr. 1.5). A parte del hecho de que, por cada fenómeno, siempre habrá innumerables causas confluyentes, es sólo en la reconstrucción histórica cuando se establece un nexo causal donde a un acontecimiento puede corresponder un solo –y por ende previsible– efecto. Impresión equivocada porque en los momentos explosivos los eventos posibles son, al contrario, muchísimos (quizás infinitos), puesto que la explosión se define justamente por el aumento de la informatividad del sistema, es decir por una apertura hacia la incertidumbre y la equiprobabilidad.

De la misma manera, la distinción de una configuración medial como dominante de

⁷⁵ Explicar por qué esto sea así mientras que existen culturas mucho más estáticas es un problema clásico de sociología de la cultura que va más allá del interés de esta tesis.

⁷⁶ Esta concepción cíclica de la historia tiene un equivalente teórico, en las ciencias naturales, en las ideas de Ilia Prigogine, por el que

el puro azar es tan incompatible como el determinismo con la realidad y con nuestra pretensión de entender el mundo. Lo que hemos intentado construir es una estrecha vía entre esas dos concepciones que conducen a la alienación: la de un mundo gobernado por leyes que no dejan espacio para la novedad y la de un mundo acausal absurdo, en el que no se puede describir nada en términos generales (cit. in Wallerstein 2004).

una época no determina la unicidad del carácter de un período. Y esto por dos razones. La primera es que, como hemos visto, las respuestas de las formas a la presión de una dominante parecida son varias y diferentes; en otras palabras, la representación ficcional no es un reflejo de la realidad, del referente social, sino un proceso creativo de traducción entre instancias simbólicas. La segunda es de orden metodológico y tiene que ver con la cuestión del punto de vista, elemento que caracteriza (y limita) cualquier investigación científica (y también, diríamos, cualquier tipo de observación). Una vez identificado el criterio de pertinencia del análisis, los fenómenos responderán a un determinado criterio de coherencia; sin embargo, si el carácter de una época depende del punto de vista y de las reglas de pertinencia “es incuestionable que no puede existir *un* único carácter, sino muchos. Estos caracteres podrán, sin embargo, existir de forma múltiple también dentro de la misma regla de pertenencia o del mismo punto de vista” (Calabrese 1987: 21).

A fin de cuentas, el movimiento de las formas, como decía Skhlovski a propósito de la literatura, es como el del caballo en la tabla del ajedrez: un impredecible extraño lateral.

2. La semiosfera de los cómics de superhéroes

2.1 Paratexto y universos editoriales

Cualquier lector de cómics de superhéroes sabe que la historieta que está leyendo es parte de algo más complejo, de un mundo de historias interconectadas y, en cierta medida, presentes en cualquier nueva aventura⁷⁷. Como ya hemos mencionado, una de las características más importantes de estos cómics es el hecho de que forman un sistema complejo: nos queda aún por analizar cómo funcionan estos universos y en qué manera ha sido posible su estructuración.

Empezaremos intentando contestar a la segunda cuestión que, en un nivel superficial, tiene una respuesta bastante sencilla. Como escribe Barbieri, la

proliferación de personajes que aparecen en las mismas revistas, o en revistas de la misma editorial, crea fácilmente la sensación de la existencia de una realidad alternativa compartida, como si cada uno no viviera sólo en su propia realidad de fantasía, y la cercanía editorial conllevara también una cercanía narrativa (Barbieri 2009: 34, trad. nuestra).

Dicho todo esto, sin embargo, todavía nos falta explicar las razones por las que una cercanía editorial puede implicar una cercanía narrativa. Al respecto, no puede haber dudas al afirmar que éstas se hallan en lo que Gerard Genette define como *paratexto*⁷⁸ o, más precisamente, en el *peritexto*, es decir, en aquellos elementos ubicados alrededor del texto principal, en el espacio mismo del texto, como el título, o insertado en sus intersticios, como en el caso de los títulos de los capítulos o de algunas notas.

Haciendo referencia a DC Comics, en la que la idea de universo narrativo se ha desarrollado por primera vez, las revistas donde aparecían muchas de las historias de superhéroes (como, por ejemplo, *Detective Comics* o *Adventure Comics*) eran antológicas⁷⁹ y, por tanto, las varias historias estaban enmarcadas por el *peritexto*

⁷⁷ Decontextualizando (pero tampoco mucho) una idea de Manuel Castells, podríamos decir que, en estas experiencias de lectura, el hipertexto está dentro de nuestras cabezas, ya que el lector, a través de su memoria, es llamado a actualizar una serie de informaciones que se encuentran fuera del texto, es decir en otros números de la serie que está leyendo o, también, de otra.

⁷⁸ Para Genette (1987), es peritexto todo lo que está alrededor del texto, a veces en sus intersticios, pero dentro del espacio del volumen, como el título o el prefacio. Epitexto es lo que está fuera del volumen, por lo menos originariamente, y corresponde a entrevistas, correspondencias, conversaciones, etc. Por su parte, el paratexto es la suma de peritexto y epitexto, la categoría superior y más genérica.

⁷⁹ Según la regla, sólo si un personaje tenía éxito llegaba a tener una publicación periódica monográfica.

editorial, es decir, “toda esa zona del peritexto que se encuentra bajo la responsabilidad directa y principal (pero no exclusiva) del editor” (Genette 1987: 19). Para nuestro discurso, en esta definición resultan interesantes dos elementos: la espacialización del concepto y la atribución de responsabilidad al editor. Por lo que concierne al primero, esto es, la idea de zona peritextual, Genette especifica que “la palabra indica que el trazo característico del paratexto es esencialmente espacial y material; se trata del peritexto más externo: la cubierta, el frontispicio y sus anexos; y de la realización material del libro: elección del formato, del papel, de la composición tipográfica, etc.” (id.). De esta manera, englobadas en estos elementos comunes, las historias de los varios personajes se encontraban en el interior de algo que podía ser percibido como una sola y misma enunciación; una enunciación cuyo enunciador era la editorial⁸⁰.

Esta operación fue facilitada por varios factores. En primer lugar, las convenciones narrativas del género se habían desarrollado rápidamente, difundido y eran fácilmente reconocibles en las diversas historietas. Además, algunas características típicas de los cómics de superhéroes se prestan mucho a la idea de un universo compartido; ante todo parece importante la idea (común a toda la ciencia ficción) de que, en general, la construcción de mundos fantásticos y de los personajes sea más importante que las historias: puesto que, sobre todo, en el ámbito de narrativas seriales, los mundos complejos resultan más fascinantes, parece lógico que los mundos ficticios de los diferentes superhéroes hayan acabado uniéndose y generando, gracias a la acumulación de perspectivas diferentes, un único universo híper-complejo. De la misma manera, el especial interés de estas narraciones en los personajes, actitud que favorece una relación emocional, estética antes que estética, de estos textos, promovió seguramente el deseo de ver a los distintos héroes interactuar entre ellos.

Por otro lado, ayudó seguramente también la situación subalterna y de casi anonimato en la que vivían los autores, que no poseían los derechos de sus obras y cuyos nombres, en la mayoría de los casos, ni siquiera aparecían.

Sin embargo, para esta creación del universo parece decisiva la que Genette llama “fuerza ilocucionaria” de los elementos paratextuales, que proviene de su aspecto

⁸⁰ En semiótica greimasiana se define la enunciación como una instancia de mediación “que asegura la aparición en enunciado-discurso de las virtualidades de la lengua” o, en otras palabras, “que prepara el paso de la competencia a la performance (lingüísticas), de las estructuras semióticas virtuales que deberá actualizar a las estructuras realizadas bajo la forma de discurso” (Greimas, Courtés 1979: 144). En el caso que estamos tratando, la estructura editorial tiende a funcionar como una instancia de enunciación que pone en discurso las virtualidades de la semiosfera de los superhéroes.

funcional. El paratexto es “un discurso fundamentalmente heterónimo, auxiliar, al servicio de algo diferente que constituye su razón de existencia, y que es el texto” (id.: 13). Por esta razón, un elemento del paratexto está siempre subordinado a ‘su’ texto, pero al mismo tiempo lo define, lo presenta y dice al lector cómo acercarse a él. Es más, en el caso de las publicaciones antológicas de DC nos parece que, forzando un poco las categorías de John Austin (Austin 1962), el efecto del peritexto se pueda definir como de tipo perlocucionario, más que ilocucionario, debido al hecho de que la percepción de la existencia de un universo común a todos los superhéroes deriva de la simple presencia de estos elementos peritextuales y no se trata, como en la ilocución, de un efecto provocado por lo que se dice (como en el caso de una orden).

En las revistas antológicas las varias historias representan cada una el peritexto de las otras y construyen un texto de nivel superior. Éste incluye también las publicaciones dedicadas a un único superhéroe gracias a la fuerza pragmática de otro elemento paratextual como el sello editorial, a la presencia de características de género y a la práctica de hacer referencia, en el peritexto, a las demás publicaciones de la misma editorial. Evidentemente, acceder a los textos a través de estos umbrales tiene el efecto de activar la que Bajtin llamaba “memoria de género”. El aparato paratextual se comporta como un conjunto de signos que reenvían a unas prácticas narrativas, unas costumbres y tradiciones que forman un universo de sentido; y, al mismo tiempo, reenvían también a una potente entidad enunciativa abstracta, la editorial. La consecuencia del reconocimiento de un enunciador único es la presuposición, por parte del lector, de una coherencia entre los varios elementos de la enunciación, es decir, en este caso, de la presencia de un mundo (imaginario) común a todos los personajes.

En otras palabras, las historietas se encontraban en el interior de un conjunto de elementos paratextuales que, como un confín, una frontera, definen un espacio. Así, los personajes que se encontraban en este territorio físico-retórico empezaron a ser percibidos como habitantes del mismo universo imaginario, del mismo mundo posible (Eco 1979). Y casi desde el principio, puesto que esta peculiaridad –que, como hace notar Barbieri (2009), es una referencia indirecta a la mitología griega y a sus formas narrativas– se manifestó por primera vez en el invierno de 1940, cuando DC empezó a publicar una serie titulada *The Justice Society of America*, en la que muchos superhéroes trabajaban juntos mientras que, al mismo tiempo, seguían apareciendo en sus propias series. De alguna manera los umbrales paratextuales generaron una efecto-marco que

permitió la sistematización de un universo de sentido. Como observaba Bateson, la presencia de un marco separa y, al mismo tiempo, pone en relación los elementos que se encuentran en su interior; en otras palabras, la presencia de unos confines es el factor primario de la emergencia de una estructura, la razón para que algo pueda ser percibido como una ‘cosa’ y no un simple proceso. En este caso, el efecto-marco puso en relación los personajes alojados en las mismas revistas creando también, por consecuencia, las bases para la aparición de un verdadero universo de sentido.

Esta dinámica de creación de un universo de sentido ejemplifica bien la concepción de Lotman del contexto, considerado como un texto de nivel superior. Análogamente, en el diccionario de Greimas y Courtés se define el contexto como el “conjunto del texto que precede y/o acompaña a la unidad sintagmática considerada, y del que depende la significación. El contexto puede ser explícito o lingüístico, o bien implícito y, en este caso, es calificado de extralingüístico o situacional” (Greimas, Courtés 1979: 86); además, en semiótica generativa la dimensión situacional puede ser entendida también como una semiótica, llegando a una visión muy parecida a la de Lotman, donde cualquier fenómeno puede ser analizado como si fuera un texto. Sin embargo, es interesante destacar que en la definición lotmaniana se halla explícita la idea de jerarquización, operación que, entre otras, le permite definir la articulación de la semiosfera. Ésta está formada por un conjunto de textos que interactúan contextualmente entre ellos de manera análoga a la de los diferentes elementos (de los diferentes textos) de las revistas de cómics de superhéroes. Lo que es importante subrayar al respecto es que estos elementos son de niveles diferentes no sólo porque uno es un texto más amplio del otro, es decir que de alguna manera lo engloba, sino también porque son de calidad diferente y algunos de ellos, como el sello editorial o también algunas historias (como los primeros números, las narraciones de los orígenes, los *crossovers* que tienen repercusiones sobre todo el universo editorial, etc.), estarán a un nivel “meta” con respecto a otros, más abajo en la escala jerárquica.

2.2 Matrices de imaginarios

El ya citado Henry Jenkins, en *Convergence culture*, se basa en las afirmaciones de un experto guionista de películas para describir unos importantes cambios en el sistema de los medios. Éste afirma que cuando empezó a trabajar era importante tener una

historia, porque sin una buena historia no hay una buena película. Más tarde, cuando llegó la época de las secuelas, fue importante tener creado el personaje, porque un buen personaje puede ser utilizado en muchas historias. Ahora hay que construir un mundo, porque un mundo puede soportar muchos personajes y muchas historias a través de muchos medios. Es decir que la apertura hacia diferentes recursos lingüísticos, expresivos y tecnológicos se basa en un universo semántico cerrado.

Refiriéndose al último escalón de la evolución descrita, Jenkins habla de *narrativa transmedial* (cfr. 1.7), pero, de hecho, los cómics *mainstream* americanos llevan mucho tiempo funcionando según un principio parecido, donde los personajes y las características de los mundos de ficción son más importantes que las historias en sí⁸¹. Tanto *Marvel* como *DC Comics*, las dos editoriales históricas de superhéroes, poseen un universo con sus propias leyes y características específicas y funcionan como un sistema integrado productor de historias e imaginarios. Es decir, como una semiosfera.

Se podría decir que la estructura de la semiosfera de este tipo de cómic, desde su posición periférica en el campo de la cultura mediática ha desarrollado unas características que, con el paso del tiempo, ha conquistado el centro de la cultura. Se trata de una dinámica típica de los sistemas culturales, tal como los describe Lotman. “En el núcleo se disponen los sistemas semióticos dominantes” (Lotman 1996: 30) que, por este mismo hecho, ponen en acto, con mayor facilidad, autodescripciones metaestructurales; es decir, crean su propia gramática. Éste es un factor que aumenta mucho la rigidez de la estructura y ralentiza su desarrollo. Al contrario, los sectores periféricos, desprovistos de una gramática adecuada, o bien no son objeto de descripción o bien son descritos a través de categorías ajenas; el resultado es, en todo caso, que la periferia puede desarrollarse con más rapidez para luego intentar conquistar el centro.

Según esta perspectiva, no es por tanto casual que, justo en la época de la afirmación

⁸¹ Como ya hemos tenido ocasión de decir, en muchos casos, las reflexiones de Jenkins sobre la narrativa transmedial son perfectamente adecuadas para la descripción de los cómics de superhéroes. Esta cita es uno de estos:

En mi opinión, el impulso central estético detrás de las buenas obras transmediales es la *construcción de mundos* y la *serialidad*. Por esta razón, la perspectiva transmedial mejora ciertos tipos de trabajos que han sido juzgados duramente siguiendo criterios estéticos tradicionales porque estos se concentran menos en el argumento o, incluso, en el personaje que en las narraciones construidas en la forma más clásica (Jenkins H. *The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell*: http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html, visitado el 18/09/2009, trad. nuestra).

de la *convergence culture* de Jenkins, los universos narrativos de los cómics se encuentren en el centro de un extraordinario interés de traducción que ha llevado, en los últimos años, al verdadero fenómeno de las películas basadas en sus imaginarios⁸².

Desde un punto de vista lotmaniano, el elemento decisivo es aquí el hecho de que la semiosfera está hecha por otras semiosferas, en número potencialmente infinito. Al respecto, un aspecto fundamental de la semiosfera es que sus límites dependen del observador: esto significa que los objetos observados pueden ser vistos como ‘encajados’ en semiosferas de diversa amplitud. Más precisamente, el semiótico ruso escribe:

Todos los niveles de la semiosfera –desde la persona del hombre o del texto aislado hasta las unidades semióticas globales– representan semiosferas como si [fueran] puestas una dentro la otra [y] cada una de ellas es, a la vez, tanto un participante del diálogo (una parte de la semiosfera) como el espacio de diálogo (el todo de la semiosfera) (Lotman 1996: 42).

Es un juego de matrioskas que lleva a Lotman a decir que la misma semiosfera de la cultura humana, entendida en su globalidad, podría ser un texto en el interior de una semiosfera aún mayor. Esta proliferación de semiosferas hace que el juego entre regularidad e irregularidad, caos y sistema, se multiplique, repercuta y resuene en diferentes lugares de la cultura. En un funcionamiento glocal⁸³, según el nivel que el observador haga pertinente, cada entidad es una globalidad o una localidad interna a una globalidad más grande.

De esta forma, los universos de cómics americanos, con su conformación de mundos intertraducidos, abiertos y en los que tan bien funciona el *isomorfismo vertical* –es decir, aquel principio que garantiza las relaciones ‘coherentes’ entre las partes y el todo– se encuentran perfectamente en la profunda interconexión de la esfera mediática contemporánea.

⁸² De hecho, los cómics parecen haber cambiado su posición dentro del sistema de los medios. Su naturaleza es la de *medium* híbrido por excelencia y su lenguaje se ha construido desde siempre, en buena parte, a través de recepciones de recursos típicos de otros medios (Barbieri 1991); en este sentido, dada la naturaleza de diálogo de la semiosfera, se puede decir que, desde el punto de vista de las formas expresivas (aunque no desde el punto de vista del imaginario), el cómic *mainstream* se haya quedado de la parte de la recepción más que en aquella de la transmisión. Ahora, al contrario, su misma naturaleza híbrida le convierte en fulcro de las narraciones transmediales y de un sistema en el que lo que es centro y lo que es periferia parece mucho menos claro que antes.

⁸³ Sobre el concepto de glocal cfr. Robertson 1995 y Sedda 2004 (eds.) donde, entre los varios contributos, cabe señalar el del propio Franciscu Sedda (Sedda 2004), que reflexiona sobre el glocal desde una perspectiva lotmaniana.

2.3 La *continuity* y la memoria.

Uno de los aspectos más interesantes de estas matrices de imaginarios es el principio de la *continuity*, término con el que se indica la coherencia de los varios episodios con los demás del resto del universo⁸⁴. Éste último, pues, resulta ser una semiosfera formada por todos estos textos, estos cómics ordenados cronológicamente pero también espacialmente, ya que la *continuity* tiene un aspecto denominado ‘vertical’ y otro denominado ‘horizontal’.

El primero indica una coherencia cronológica, diacrónica, y es muy importante en una serie: si, por ejemplo, Gwen Stacy ha muerto⁸⁵ no puede reaparecer en un número sucesivo (o, por lo menos, no sin que sea dada una explicación de esta incongruencia). Por su parte, la *continuity* horizontal pone el acento, más específicamente, en la coherencia de todo el universo y actúa en un sentido sincrónico: si en el número de febrero los 4 Fantásticos luchan en Nueva York contra Galactus (un ser que se dedica a comer universos) y consiguen evitar el fin del mundo, lo más normal es que en el cómic dedicado a Spiderman⁸⁶ del mismo mes se haga referencia a un evento tan importante, considerando también que Spiderman vive en la misma Nueva York⁸⁷.

Si pensamos en términos de semiótica de la cultura notamos cómo la dimensión vertical pone en juego el papel fundamental de la memoria en una semiosfera⁸⁸. Ésta es la que confiere a una cultura su profundidad diacrónica, el contacto con una experiencia pasada. Un aspecto importante es que la memoria está en continua construcción y reconstrucción: en la *continuity* de un superhéroe es siempre difícil saber cuál, entre todas las batallas y los pequeños acontecimientos, alcanzará el estatus de evento

⁸⁴ De momento, nos limitamos a hablar de *continuity* en general, sin distinguir entre las diferentes facetas que tiene en las diferentes editoriales de cómics o, también, en otros medios como el televisivo. Sin embargo, volveremos sobre el tema para precisar algunas cuestiones.

⁸⁵ Como de hecho *ha* muerto en “The night Gwen Stacy died” (*Amazing Spider-Man* 121, New York, Marvel Comics, 1973).

⁸⁶ Y, obviamente, en los demás cómics de Marvel, por lo menos en los que siguen la *continuity* principal (al mismo tiempo, en DC como en Marvel, junto al universo principal han nacido otros mundos, en los que se desarrollan diferentes *continuities*).

⁸⁷ Desde el punto de vista de la semiótica greimasiana, la *continuity* podría ilustrarse con el concepto que, en este sistema teórico, explica la coherencia general de los discursos, es decir el de *isotopía*. Ésta es definida como la redundancia en todo el texto de determinados semas abstractos y concretos. Se trata en otras palabras de un ‘hilo rojo’ que atraviesa al texto garantizando su coherencia y nos parece válido en el caso de la dimensión vertical de la *continuity* así como para la dimensión horizontal. Sobre todo, es justamente esta redundancia la que garantiza la unidad de estos universos de narración.

⁸⁸ Un concepto central a tal punto que Lotman y Uspenskij definen la cultura como “*memoria no hereditaria de la colectividad*”, expresada en un sistema determinado de prohibiciones y prescripciones” (Lotman, Uspenskij 1971: 71).

memorable que tendrá repercusiones sobre el futuro. Al respecto, parece apropiada una imagen con la que Lotman describe la historia del arte:

Imaginemos un campo minado. Algunas minas explotan de repente, otras mucho tiempo después. Otras están aún enterradas, y no sabemos si y cuándo explotarán. Hoy no podemos decir cuántas de estas ‘minas no explotadas’ se encuentren en el arte contemporáneo, quizás sepultadas en sus vísceras. Los acontecimientos de la historia y de la cultura poseen trayectorias diversas y de diverso radio. Cuando decimos que un escritor, un artista, no ha tenido seguimiento, no ha sido entendido, no ha influido, etc., debemos siempre añadir: ‘por ahora’, porque, como dice Tjutcev, A nosotros no nos es posible predecir,
El eco de nuestras palabras (Lotman 1994: 94, trad. nuestra).

De la misma manera, nunca se puede estar seguro de que un acontecimiento o un detalle ‘olvidados’ por mucho tiempo entre viejas páginas polvorientas no pueda un día revelarse importante gracias a la intervención imaginativa de un guionista y a su pasión ‘arqueológica’. Por un lado, es un problema de *punto de vista* sobre el pasado, puesto que, como observa el mismo Lotman, un mismo acontecimiento puede presentarse como esencial visto desde una posición, insignificante desde otra y simplemente no existir desde un tercer punto de vista⁸⁹; en otras palabras, una mirada diferente puede escribir una historia diferente, trazar conexiones causales inéditas, otorgar sentido a lo que no parecía tenerlo.

Por otro lado, sin embargo, no podemos considerar la *continuity* como un relato histórico de determinados hechos. La razón es que, en la mayoría de los casos, en los cómics (tanto de superhéroes como de otro género) falta la figura del narrador (y es por eso que, por los menos en los de superhéroes, su presencia suele ser especialmente significativa). Como observa Barbieri (1992), en vez de *contar* unos hechos que habrían acontecido en algún momento, estos textos suelen *enseñarlos* como si pasaran en el mismo momento en el que los leemos, construyendo un presente de los acontecimientos que corresponde al presente de la lectura y al histórico.

Obviamente, esto no significa que no haya un enunciador y no hay duda de que un cómic sea un discurso, es decir, un objeto comunicativo producido por un sujeto para comunicar con otros sujetos; sin embargo, en este medium no suele haber un narrador. En la narración verbal, la voz del narrador está automáticamente presente porque la

⁸⁹ Lotman pone el ejemplo de una pelea entre los miembros de una pareja que, si no representa acontecimiento para un jefe de policía, puede ser, sin embargo, muy significativo para un psicólogo.

palabra es siempre emitida por alguien, y éste representa un punto de vista narrativo que puede no coincidir con el del enunciador; al contrario, en los cómics esta voz puede estar ausente, puesto que la narración se basa en imágenes y éstas, a diferencia de la palabra, pueden reenviar directamente al enunciador y no al narrador. Pero la figura del narrador es la única manera en la que el enunciador puede estar presente en el texto y, si ésta desaparece, el cuento se desarrolla en el presente y en presencia del enunciatario⁹⁰.

De alguna manera, esta situación podría recordar la del *cronista ideal* de Arthur Danto, que escribiría todo lo que acontece en el momento en el que acontece. Sin embargo, la diferencia está en el hecho de que, en la prosecución de la *continuity*, viejos acontecimientos pueden adquirir nuevos detalles e, incluso, cambiar. En otras palabras, está en juego también una cuestión propiamente creativa y trasformadora, dos características que, antes que de la historia, son típicas de la memoria. Esta última afirmación se puede comprobar a partir del hecho de que “la transmisión de la información dentro de una ‘estructura sin memoria’ garantiza realmente un alto grado de identidad”, y que “si nos representamos al emisor y al destinatario dotados de códigos iguales y totalmente privados de memoria, entonces la comprensión entre ellos será perfecta, pero el valor de la información transmitido será mínimo, y la información misma rigurosamente limitada” (Lotman 1993: 16); al contrario, la memoria actúa como un filtro que enriquece la información y esto hace que la percepción del pasado no sea algo estable sino en constante transformación.

En relación con esto, es importante destacar que lo que se pone aquí en cuestión es el ‘pasado recordado’ y, como observa Aleida Assman, esto “no puede ser identificado automáticamente con el estudio científico del pasado que llamamos ‘historia’” (Assman 1999: 90, trad. nuestra), puesto que está influenciado por una serie de elementos como, por ejemplo, las interpretaciones del presente. En otras palabras, al contrario que la historia o, mejor dicho, que el ideal historiográfico, la memoria del pasado puede ser modificada por la intervención de una nueva perspectiva, de una mirada futura que lo

⁹⁰ Para expresarnos de forma más rigurosa, podemos referirnos a la semiótica de Greimas, donde el pasaje de nivel entre el enunciador y el narrador está marcado por un *débrayage* actancial (cfr. nota 173). Por su parte, la distancia entre el narrador y los hechos contados viene marcada tanto por un *débrayage* actancial como por un *débrayage* espacial y otro temporal, puesto que el narrador cuenta sobre tiempos diferente de su ahora, de lugares distintos de su aquí y de otras personas que cumplen acciones. Esto significa que el enunciador no está inscrito en el cuento como el narrador: se trata de una figura organizadora del discurso pero no del cuento y no hay nada que señale su distancia temporal y espacial con respecto a este último. Por esta razón, cuando el narrador desaparece (como puede y suele ocurrir en el teatro, en el cine o en los cómics) los eventos parecen desarrollarse en ‘presencia’.

reestructura⁹¹.

En este sentido, Assman propone una distinción que puede ser útil para nuestro discurso: aquella entre *memoria funcional* y *memoria archivo*. La primera es la memoria viva, una memoria selectiva, inherente a los grupos sociales y orientada hacia el futuro; la segunda es una especie de memoria de las memorias, que incluye todo lo que ha perdido relación con el presente y representa el objeto de la historia.

Desde un punto de vista psicológico, la memoria funcional representa la vivencia personal que se posee conscientemente, que ordena la vida y permite orientar la acción; desde un punto de vista histórico-social, ésta está constituida por aquellos datos mnémicos que son insertados en el campo de fuerza de un significado preciso, modificados por la acción del sentido que, distinguiéndolos de los datos sensibles y de las experiencias, los transforma en recuerdos.

Por su parte, la memoria archivo es el fondo latente al que la memoria funcional siempre puede acceder para expandirse o reorganizarse; ésta guarda “lo inutilizable, lo diferente, lo superado [...], pero también el repertorio de las ocasiones perdidas y de las opciones alternativas y de las oportunidades no utilizadas” (id.: 153, trad. nuestra). En este sentido nos recuerda el conjunto de los cómics publicados por Marvel o DC, un archivo inmenso donde está guardada una enorme cantidad de personajes y acontecimientos olvidados. Este archivo está siempre disponible para ser recuperado por la memoria funcional, aquella memoria ‘oficial’ que constituye el ‘mundo posible’ y que, en los términos comiqueros, podemos identificar con la *continuity*.

La razón por la que es posible esta similitud es que, como ya hemos dicho, lejos de ser una inmutable crónica de acontecimientos, la *continuity* es un campo en continua redefinición. Y la fuerza de transformación por excelencia es representada por la práctica de la *retroactive continuity* (*retcon*), término que se refiere a la adición deliberada de nueva información al material ‘histórico’ u original y al cambio en hechos establecidos previamente. De manera más analítica, se pueden distinguir tres diferentes versiones de continuidad retroactiva y, de forma casi sorprendente, éstas corresponden a los tres modos de dar contenido a una cultura descritos por Lotman.

El primer tipo consiste en añadir elementos rellenando espacios vacíos en la historia, sin contradecir hechos precedentes. De manera muy parecida Lotman habla de un

⁹¹ Hablamos de ideal historiográfico porque, de hecho, la historia no está libre de las influencias que actúan sobre la memoria, como las reivindicaciones de poder, las cuestiones identitarias y, más en general, el debate sobre el presente.

aumento cuantitativo del volumen del conocimiento; de relleno de “las distintas células del sistema jerárquico de la cultura por medio de los distintos textos” (Lotman y Escuela de Tartu: 76). En las narraciones seriales esto es posible a partir de la consideración de que los que se cuentan son sólo los momentos clave de un complejo conjunto de acontecimientos que, aunque no se hayan contado, sin embargo han acaecido y, en consecuencia, pueden influir en el presente.

El segundo tipo de continuidad retroactiva consiste en la alteración. Se trata de casos en los que se afirma que lo que se ha visto/leído no es lo que realmente pasó y se cuenta otra versión. En la tipología de Lotman esto corresponde a la

redistribución dentro de la estructura de las células, lo que lleva a un consiguiente cambio del concepto mismo de ‘hecho memorizable’ y de la valoración jerárquica de lo que ha sido registrado en la memoria. Reorganización continua del sistema codificante, el cual, aun permaneciendo el mismo en la propia autoconciencia y aun considerándose como ininterrumpido, reordena infatigablemente los códigos particulares (id: 76).

Por último tenemos el recurso de la sustracción, que se utiliza sólo en casos raros. Ésta consiste en borrar elementos de *continuity* para que nuevas y diferentes historias puedan ser contadas. En semiótica de la cultura corresponde al papel del olvido o, mejor dicho, de un tipo de olvido: ése por el que la cultura excluye determinados textos de su ámbito, los transfiere a la categoría de los no-textos o los destruye.

Más en general, estas operaciones de re-escritura ponen en juego una problemática análoga a la del hecho histórico, del que Lotman dice que “no es un concepto ni una idea, sino un texto” (Lotman 1990: 219, trad. nuestra). Evidentemente, esto ha de ser también así en el caso de la *continuity* superheroica, que está hecha por la sucesión de los varios cómics. Pero esto significa también que los acontecimientos contados en las varias series poseen también otra característica del hecho histórico, por la que “un hecho seleccionado por el emisor es más amplio que el significado que le asigna el código” (id.); de esta forma, el cambio del código, debido a la acción de la historia, admite y engendra cambios en el significado de los varios acontecimientos⁹².

Además, en estos textos resulta evidente una propiedad peculiar del pensamiento

⁹² Al respecto, hay que señalar como Lotman, confrontando la rigidez supuesta por el concepto de código con la mayor plasticidad de la lengua, propone que esta última esté hecha por el código más su historia. Sin embargo, puesta la dificultad de hablar de una lengua de los cómics de superhéroes, utilizamos aquí un concepto de código menos formalizado.

histórico, que procede desde el presente hacia el pasado, ordenando los hechos no sólo según una sucesión temporal sino introduciendo también toda una serie de relaciones causales. Boris Uspensky (Uspenskij 1987) describe esta semiosis histórica a través de una analogía con el sueño, que retoma a partir de las observaciones que Pavel A. Florensky hacía con respecto a una fascinante paradoja que presentamos brevemente. Un sueño está compuesto por una sucesión de acontecimientos que conduce a un desenlace final y, evidentemente, nosotros creamos unas relaciones entre unos acontecimientos-causas y otros acontecimientos-consecuencias; aunque los varios sucesos puedan parecer incongruentes, la dinámica del sueño los inserta en una cadena causal, hasta llegar a un acontecimiento final que marca el cumplimiento y la conclusión del sistema de causas y consecuencias puestas en juego. Con respecto a este acontecimiento final, Florensky pone el ejemplo de un sueño que, después de haberse desarrollado, se concluye con un disparo de pistola; al oírlo, abrimos los ojos y descubrimos que la causa de nuestro despertar es el cierre de una puerta que, en el sueño, hemos asociado al disparo. La cosa curiosa es que, si parece claro que la historia soñada ha sido provocada por el ruido de la puerta, sin embargo, al mismo tiempo, este último está relacionado de forma narrativa con los acontecimientos precedentes y la historia que se ha construido, en vez de empezar con el disparo, se concluye con él. En otras palabras, el final parece provocar los acontecimientos precedentes aunque derive causalmente de ellos.

La explicación de esta paradoja avanzada por Florensky es que el tiempo del sueño fluye en dirección contraria al de la vigilia. De esta forma, el final de la visión coincidiría con el inicio de la vigilia y el desenlace lógico del sueño con el impulso ‘real’ que ha provocado los acontecimientos soñados. El tiempo del sueño se plegaría entonces sobre sí mismo y, con él, se volcarían al revés todas sus imágenes.

Muy diferente, sin embargo, es la explicación del fenómeno que propone Uspensky, una explicación que, además, consiente aclarar algunas problemáticas tanto de la historia como de la *continuity* de las narraciones seriales. Su idea es que el sueño se constituye de una serie de imágenes más o menos oscuras, amorfas y casuales que, de todas formas, son retenidas por nuestra memoria; estas imágenes son polivalentes, fácilmente transformables y pueden asociarse entre ellas en varias formas. En el momento en el que, para volver al ejemplo de Florensky, suena el golpe de una puerta, puede ser que, en nuestro sueño, este ruido esté relacionado con un significado preciso,

es decir, un disparo (o lo que sea). A partir de aquí, esta percepción se convierte en la dominante semántica del sueño que otorga sentido a todas las demás imágenes que se habían quedado grabadas en nuestra memoria; éstas son unidas mediante una relación de causa-efecto y van a constituir una secuencia narrativa coherente. La percepción final opera entonces como punto de vista que ordena los acontecimientos precedentes y, al mismo tiempo, como un filtro que selecciona las imágenes que se pueden relacionar con el acontecimiento final y elimina de la memoria las que son incompatibles con la cadena narrativa.

Según Uspensky, la percepción de la historia es análoga, y nos parece que el mismo principio vale también en el caso de la *continuity*. Si un acontecimiento es percibido como relevante desde un punto de vista histórico ya por sus contemporáneos, es decir, si está marcado como hecho histórico o si, en el caso de las narraciones seriales, un acontecimiento empieza a formar parte de la *continuity*, todos los hechos precedentes son vistos desde una perspectiva que se desprende a partir de este último acontecimiento. La historia precedente es percibida así de forma retrospectiva, los varios acontecimientos aparecen como unidos en una cadena causal que llega (necesariamente) al momento presente. El pasado es leído como un texto y desde el punto de vista del presente, que selecciona e interpreta los acontecimientos pasados, reorganizando así el contenido de la memoria. Obviamente, este proceso es continuo y a cada momento se crean nuevos filtros que, según las formas que hemos indicado más arriba, condicionan la percepción de los acontecimientos significativos y de los no relevantes de la memoria.

A todo esto hay que añadir el hecho de que la *retcon* se ejerce también sobre los acontecimientos históricos reales, en la medida en la que están descritos en estos cómics. Esto pasa porque el mundo y la historia de estos universos de ficción reflejan el mundo y la historia reales, en parte, obviamente, por la presencia de los superhéroes, cuyas historias están estrictamente relacionadas con la situación política y social del momento. Como consecuencia, en estos universos narrativos algunos hechos históricos pueden haber acontecido de manera un poco diferente, a causa del papel que los superhéroes han jugado, eventualmente, en ellos. Así, como observa Arnaudo (2010), podemos hallar dos tipos de contribución de los superhéroes a la historia, que él llama *aditivos* y *sustitutivos*. De hecho, se trata de dos variantes de la primera forma de

reorganización de la memoria descrita por Lotman (y, entonces, del primer tipo posible de *retcon*), pero puede ser útil presentarlas separadamente. En el primer caso, aparte de los acontecimientos relativos a un hecho histórico que se conocen en nuestra realidad, los cómics nos cuentan que han pasado también otras cosas importantes en las que algún superhéroe (o supervillano) ha estado involucrado; en otras palabras, la historia tiene algunos detalles más. En el segundo caso, aunque los acontecimientos principales hayan ocurrido de la misma forma, los superhéroes han sido protagonistas de unas acciones que han permitido que todo ocurriera así, por ejemplo impidiendo un atentado terrorista; la diferencia con respecto a un hecho simplemente aditivo es que cambian las causas que han conducido al hecho histórico.

Un ejemplo que puede aclarar la cuestión está representado por una historia reciente en la que Spiderman salva la investidura de Barack Obama como presidente de Estados Unidos. Aquí, Peter vigila la ceremonia mientras que el Camaleón intenta impedir el evento; esta, con respecto a la realidad, es una simple *adición* que se coloca *al lado* de la cadena de los acontecimientos históricos, sin influir en ellos. Sin embargo, el hecho de que Obama pueda jurar sin problemas porque Spiderman consigue neutralizar los planes del villano de turno se inserta en esta cadena y modifica las relaciones causales que unen los acontecimientos singulares. Esto es lo que Arnaudo llama *sustitución*, aunque la elección del término no sea quizás la más adecuada; la razón es que lo que ocurre no es que una causa imaginaria se sustituye a una real, hecho que caería en el segundo tipo de reconstrucción de la memoria de Lotman, sino que este acontecimiento imaginario deviene pertinente en la reconstrucción histórica, *modificando* consecuentemente la cadena causal.



Fig. 10. Spiderman encuentra Obama.

De todas formas, lo que más importa es que, en estos cómics, nunca se verán unas operaciones de '*retcon* históricas' que utilicen la segunda y la tercera opción de reconstrucción de la memoria indicadas por Lotman; para conservar el contacto con el mundo de los lectores la realidad histórica no es nunca alterada ni cancelada, lo que conlleva unas consecuencias de las que hablaremos más adelante.

En fin, volviendo a la estructuración de la memoria interna de los comic-books, sea cual sea la estrategia de reestructuración de la memoria utilizada, hay que remarcar que en el fenómeno de la retcon resulta decisiva la relación con los lectores, llamados a aceptar unos cambios en la historia para justificar el presente. Por otro lado, en los cómics –de la misma manera que en otros ámbitos de la cultura de masas– este proceso está influenciado por las reacciones del público aficionado y su (creciente) producción textual alrededor de la obra original. Se podría decir que estos textos (entendidos en un sentido amplio que abarca los simples comentarios, los fanzines y llega hasta las películas producidas por los fans de un mundo narrativo como La Guerra de las Galaxias) se sitúan en la periferia de la semiosfera, listos para conquistar el centro del imaginario.

Por lo que concierne a la *continuity* horizontal, ésta responde al principio según el cual los textos, los sistemas sígnicos, funcionan apoyándose unos en otros, creando una unidad que nace del diálogo de estructuras diferentes. Es más, responde al dinamismo natural de la semiosfera, que se basa en un intrínseco dialogismo y en la que los textos funcionan como órganos de una unidad viva que comunican entre ellos. Este diálogo entre los varios cómics –es decir, los diferentes textos de esta semiosfera– pone en evidencia el funcionamiento del acto comunicativo. Como los códigos de los participantes en una conversación no son idénticos pero forman conjuntos que se interseccionan –y es esta intersección la que hace posible la comunicación, definida como “*traducción* de cierto texto del lenguaje de mi ‘yo’ al lenguaje de tu ‘tú’”⁹³ (Lotman 2000: 127)–, así también los varios cómics mensuales dedicados a los diferentes personajes de Marvel o DC son traducibles uno al otro y dialogan generando cada uno eventos que tienen efectos en el espacio del otro.

A estas relaciones ‘horizontales’ se debe también un interesante efecto relativo a la temporalidad directamente relacionado con los efectos paratextuales de los que hablábamos en 2.1. Como apuntábamos antes, el diálogo intersistémico depende, entre otras cosas, de la construcción de una contemporaneidad relativa a los varios cómics de una editorial. Pero esta contemporaneidad está basada en la fecha de publicación que,

⁹³ Cómo veremos mejor más adelante, para Lotman la identidad de códigos permite pasaje de información mientras que la generación del sentido (o sea la creación de información) deriva de la puesta en contacto de códigos diferentes. En otras palabras, se podría decir también que la parte ‘común’ de los códigos permite la comprensión, pero es necesaria una diferencia para que haya una verdadera comunicación.

normalmente, se refiere al mes en curso. De esta forma, no sólo todo orden textual resulta depender de factores externos, sino que se produce una definición de presente. Éste, en lugar de configurarse como aquel momento fugaz que separa pasado y futuro, en vez de aparecer en forma aorística, puntuativa, se presenta como un fenómeno durativo, de un mes (aparte, obviamente, de los casos de periodicidad diferente). Es más, la idea de que la contemporaneidad es un efecto de copresencia –tanto de los cómics del mismo mes en los quioscos como, por consecuencia, de las hazañas de los varios personajes en un mismo universo imaginario– hace que el presente no se defina aquí por oposición al pasado y al futuro, como en el caso de la dimensión vertical de la *continuity*, sino por oponerse a lo ausente, es decir, a lo que ya ha sido retirado del comercio. Presente, entonces, como lo que está presente; en este caso, en los quioscos.

2.4 Narraciones seriales

En el párrafo precedente, empezamos ya a observar que la *continuity* es un elemento fundamental para la cohesión de las semiosferas de los superhéroes. Como ya hemos tenido ocasión de decir, dos elementos clave de muchas narrativas contemporáneas son representados por la serialidad y la construcción de mundos. Sin embargo, para entender la importancia del nexo que las une es necesario moverse unos pasos teóricos atrás y razonar brevemente sobre la importancia que las prácticas de reproductibilidad han tenido en la aparición y el desarrollo de la así llamada cultura de masas. Estas observaciones preliminares, de carácter sociológico general, aclararán la importancia de una tipología semiótica de la serialidad. Por un lado, ésta nos servirá para explicar más en detalle el papel sistémico de la *continuity*; por otra parte, constituirá la base sobre la que intentaremos aplicar algunas de las oposiciones típicas de la semiótica de la cultura para dar cuenta de las diferencias fundamentales entre el universo de la DC y el de la Marvel, una oposición que, aunque no agote todo el mundo de los superhéroes, sigue siendo paradigmática tanto por la importancia histórica de las dos editoriales como por su posición dominante en el mercado.

2.4.1 La repetición

Si, como creemos, es oportuno insertar la problemática de la serialidad dentro de las más amplias de la repetición y de la réplica que tanto han apasionado los estudiosos de la industria cultural, resulta obligatorio hacer referencia al clásico ensayo de Walter Benjamin dedicado a *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936). El razonamiento del filósofo alemán se desprende a partir de una oposición ontológica entre original y réplica que se formaliza en el concepto de “aura”, es decir, una “manifestación irrepetible de una lejanía (por cercana que pueda estar)” (id.: 24). Este concepto se basa en la visión aristocrática e idealista del arte, que se afirmó a partir del Renacimiento y que veía la obra como un producto del genio: algo sublime y colocado a una altura inalcanzable. Desde un punto de vista sociológico, esta idea de excelencia es un efecto de la poca accesibilidad cultural, psicológica y comunicativa de la obra de arte; en otras palabras, se trata del producto de una distancia, de una lejanía (única) que produce el aura. Según el razonamiento de Benjamin, los medios de la reproducción técnica, y en particular el cine y la fotografía, reproduciendo las imágenes en copias virtualmente infinitas derriban las distancias espacio-temporales que separan el público de la obra. De esta manera no se cumplen las dos condiciones de la presencia del aura, la unicidad y la distancia:

acercar espacial y humanamente las cosas es una aspiración de las masas actuales tan apasionada como su tendencia a superar la singularidad de cada dato acogiendo su reproducción. Cada día cobra una vigencia más irrecusable la necesidad de adueñarse de los objetos en la más próxima de las cercanías, en la imagen, más bien en la copia, en la reproducción (id.: 24-25).

A la vez que se amplía el acceso a los lugares tradicionalmente impenetrables su misterio es revelado y el aura desaparece. Como consecuencia, también la concepción tradicional del arte que hemos ilustrado se revela inactual y obsoleta. Mas el discurso de Benjamin no se reduce a esta esfera y su alcance es mucho más general. Cuando escribe que “la masa es una matriz de la que actualmente surge, como vuelto a nacer, todo comportamiento consabido frente a las obras artísticas” (id.: 52), su razonamiento es válido también a otro nivel y, de hecho, esta frase es la premisa para la explicitación de una ley tendencial de los media: *la cantidad se convierte en calidad*, una frase que se refiere al hecho de que, superado cierto umbral de desarrollo de los consumos culturales

o comunicativos, el aumento de los que tienen acceso a la cultura (o a una tecnología de la comunicación) cambia también su relación y su actitud hacia ella.

Desde el punto de vista del goce estético, esto ha implicado un cambio en la distribución del poder comunicativo y semiótico entre el productor y el consumidor del texto. Al observar que “el crecimiento masivo del número de participantes ha modificado la índole de su participación” (id.), Benjamin define una tendencia que da cuenta tanto del *finish* del espectador como de aquel consumo productivo (De Certeau 1980) típico, sobre todo, de las comunidades de fans.

Es un paso del “valor cultural” al “valor expositivo” de la obra: un goce distraído se opone al recogimiento, la experiencia del shock sustituye a la contemplación estática. El consumidor ya no tiene que moverse (con reverencia) hacia la obra sino que es la obra la que llega a él y, entrando en su espacio cotidiano, es transformada. Si la actitud tradicional hacia la obra de arte implicaba una inmersión en ella, ahora “la masa dispersa sumerge en sí misma a la obra artística” (Benjamin 1936: 53), poniendo en marcha un potente dispositivo semiótico elemental, basado en las propiedades básicas del espacio, que ya hemos encontrado varias veces. Tradicionalmente, la obra de arte se encontraba situada en un espacio protegido, una lejanía que, de alguna forma, definía un marco, un espacio ‘cerrado’ que, con autoridad, imponía una actitud de religiosa contemplación hacia la misma. Con respecto a esta situación, es revolucionario el efecto de introducción en otro espacio, el de la cotidianidad de la masa donde la obra cede su autoridad comunicativa y es transformada de una manera imprevisible: aquí la disipación sustituye al recogimiento. Con la reproductibilidad técnica la obra pierde su *hic et nunc*, sus propiedades únicas e irrepetibles, y se abre a situaciones comunicativas inéditas y a nuevas atribuciones de sentido; de la contemplación se pasa al consumo.

De forma más precisa, Benjamin observa que existen dos tipos de recepción de una obra, el óptico y el táctil. Mientras el primero es el modo de la contemplación pasiva, el segundo se caracteriza por una práctica distraída, “no sucede tanto por la vía de la atención como por la de la costumbre” (id.: 54) y es bien ejemplificado por el uso común que se hace de la arquitectura (excluyendo, evidentemente, las prácticas y la mirada del turista, que representa un típico goce óptico). Esta segunda modalidad de goce es la que se afirma en la cultura de masa, donde la repetición toma la apariencia ‘tridimensional’ del estereotipo. Éste último es

un lugar que ofrece arraigo y habitabilidad, un objeto tranquilizador que funciona como ambiente conectivo de la interacción social. De hecho, la raíz griega *stereo*, que significa ‘sólido’ y ‘cúbico’ y, por tanto, también ‘espacio tridimensional’, alude justamente a la dimensión habitacional que contiene la noción de estereotipo (Abruzzese, Borrelli: 140- 141, trad. nuestra).

De aquí, siendo la serialidad una forma de repetición, se entiende también su relación con la práctica narrativa de la creación de mundos, la razón por la que constituyen los dos pilares sobre los que se basan las narraciones contemporáneas más influyentes y populares. Estos dos elementos construyen unos lugares frecuentables del imaginario, unos espacios traspasables de forma ‘táctil’, que ayudan a entrar en relación comunicativa con las cosas y con los demás. Mediante las reflexiones de Benjamin ya se puede intuir por qué la práctica de la serialidad ha producido frecuentemente, con el paso del tiempo, mundos narrativos más complejos como los de los cómics, universos sobre los que se ejerce la bulimia informativa de los consumidores de imaginario. En definitiva, es a partir de la repetición y la serialidad que se hace posible construir universos narrativos complejos y fascinantes y, por otro lado, es gracias a su característica de arquitecturas explorables que existen subculturas que organizan su propia vida a partir de los mundos ficcionales producidos por la industria del imaginario.

Estas observaciones preliminares parecen justificar la oportunidad de un estudio más analítico de las narraciones seriales y, por esto, las páginas siguientes estarán dedicadas a una tipología semiótica de la serialidad. En este sentido, es útil empezar subrayando, como hace Eco (1985), que es posible formular una distinción de base entre dos sentidos de repetición. El primero indica la reproducción de “una *réplica* del mismo tipo abstracto” (id.: 136) y es relativo, principalmente, a las réplicas de las mercancías, a las operaciones de tipo industrial basadas en un proyecto y un prototipo sobre las que razonaba Baudrillard en *El sistema de los objetos*; se trata, en otras palabras, de dos *tokens* del mismo *type*, dos objetos entre los que no aparece el problema de elegir entre uno y otro. Al contrario, el segundo sentido del término, cuyo significado “algo que, a primera vista, no aparece idéntico a una otra cosa” (id.), es más propio de la repetición y la serialidad de los media.

Omar Calabrese, en *La era neobarroca* (Calabrese 1987), refinaba ulteriormente esta distinción, hablando de tres diferentes tipos de repetición: “1) la repetición como modo

de producción de una serie con una matriz única, según la filosofía de la industrialización; 2) la repetición como mecanismo estructural de generación de textos; 3) la repetición como condición de consumo por parte del público de los productos comunicativos” (id.: 45-46). Nuestro análisis tocará las tres dimensiones, aunque dedicaremos atención y espacios diferentes a cada una de ellas. De momento, nos concentraremos en el segundo nivel, recuperando algunas observaciones generales sobre el tema que nos servirán para llegar a una tipología de la serialidad de los cómics, que tomaremos del trabajo de Barbieri (1992).

Con respecto a la repetitividad en la estructura del producto, Calabrese habla de tres parámetros pertinentes y dos nudos problemáticos. El primer parámetro es la relación entre lo que puede ser percibido como idéntico y lo que puede ser percibido como diferente. De aquí se obtienen dos fórmulas repetitivas opuestas: la *variación de un idéntico* y la *variación de varios distintos*. En el primer caso estamos hablando de obras que nacen de un prototipo multiplicado en situaciones diferentes (por ejemplo, las series de Batman o Superman); en el segundo se trata de productos que nacen como diferentes, pero resultan ser idénticos (por ejemplo, es el caso de los muchos personajes clones de Superman).

El segundo parámetro radica en la manera de relacionar la discontinuidad del tiempo del relato con la continuidad del tiempo contado y del tiempo de la serie. Esto se traduce en dos fórmulas de repetición: la *acumulación* y la *prosecución*. En las primeras, que la tipología de Eco define *series iterativas* (cfr. 2.4.4.1), los episodios se suceden sin que se defina un tiempo relativo a toda la serie; como era típico, sobre todo, en las viejas series DC, las aventuras parecen empezar siempre desde la misma situación inicial, que no avanza, no se modifica como consecuencia de los acontecimientos precedentes. Al contrario, en el caso de la *prosecución*, la serie avanza en una dirección y puede tener un objetivo que representa su conclusión ideal o, simplemente, acumular los acontecimientos formando una memoria; en general, se puede decir que cierta progresión temporal está hoy presente en todas las series de superhéroes.

El tercer parámetro propuesto por Calabrese es el nivel en el que se instituyen las repeticiones y las diferenciaciones. Esto es, en el sentido propio de la semiótica de Greimas, en el nivel en que se evidencia la existencia de estructuras *profundas* y abstractas por debajo de cualquier tipo de discurso, narración o, en general, elemento

significante⁹⁴. Si es natural que las estructuras profundas, a causa de su carácter elemental, se repitan, deviene más significativo el nivel discursivo, donde se puede observar la repetición de algunas configuraciones. En este sentido tendremos un modo de repetición icónico (por ejemplo, se repiten las características físicas del protagonista), un modo temático (como la repetición del tema del enfrentamiento entre bien y mal en un determinado campo) y un modo narrativo de superficie (donde se repiten unas tipologías de guiones o unos motivos). Distinguiendo entre estos tres niveles, Calabrese observa que podemos formular ulteriores clases, como el *calco*, que indica una reproducción total, o la *reproducción*, que se verificaría cuando algún modo de repetición resulta ausente.

Todas estas definiciones son homogéneas a dos nudos problemáticos. El primero de estos es relativo a la cuestión del tiempo y el segundo a la dialéctica entre identidad y diferencia. Para Calabrese, la dimensión temporal resulta importante si pensamos que “no es tan interesante describir *lo que se repite*; pero es importantísimo definir cuál es *el orden de la repetición*” (Calabrese 1987: 49). Al respecto, el semiótico italiano retoma la observación de Benveniste sobre la distinción entre *ritmo* y *esquema* en el pensamiento antiguo, donde el primero expresaba el orden dinámico y el segundo el orden estático:

⁹⁴ La *semiótica generativa* greimasiana, conocida también como escuela de París, se basa en una teoría de la *generación del sentido*, es decir, que define el sentido según su *producción*. Todos los componentes que intervienen en el proceso se articulan según un recorrido que va desde el más sencillo al más complejo, desde el más abstracto al más concreto. El recorrido empieza en las instancias generativas más profundas (la sintaxis y la semántica fundamentales, representadas en el cuadrado), se convierte en planos semio-sintácticos más superficiales (sintaxis narrativa de superficie y semántica narrativa) hasta encontrar, a través de los procedimientos de enunciación, el nivel de la semántica y de la sintaxis discursivas, es decir el nivel de su manifestación expresiva. El esquema siguiente resume y ordena todos estos niveles. Es importante señalar que la pertinencia, en el análisis, de un nivel o de otro, conlleva también el uso de herramientas heurísticas diferentes.

		Componente sintáctica	Componente semántica
Estructuras semionarrativas	Nivel profundo	Operaciones en el cuadrado (afirmación/negación)	Cuadrado semiótico (como sistema semántico)
	Nivel superficial	Sintaxis antropomorfa (actantes, modalidades, PN)	Valores investidos en los Objetos de Valor
Estructuras discursivas		Actorialización Temporalización Espacialización Observación Focalización Aspectualización	Temas Figuras Puntos de vista

ritmo y esquema eran casi sinónimos, y de todas formas estrechamente relacionados entre ellos. Sólo que el esquema corresponde al instrumento modular de la articulación del objeto y el ritmo es, en cambio, su instrumento formular. El esquema corresponde a la medida espacial; el ritmo, a la medida temporal (id.)

En este sentido, reflexionar sobre el concepto de repetición en el sentido de ritmo conduce a una concepción estética de la repetición, a poder examinar las variaciones de ritmo en la serialidad como variaciones de una forma estética.

Por lo que concierne al segundo nudo problemático, la dialéctica entre identidad y diferencia, Calabrese insiste sobre el hecho de que lo importante no es tanto qué se repite sino “el modo de fragmentar los componentes de un texto y de codificarlos para poder establecer un sistema de invariantes, al estar definido, como variable independiente, todo lo que no se comprende en aquél” (id.: 50). Dicho todo esto, resulta importante prestar atención a la dialéctica entre las variables y las invariantes, cuyas relaciones representan la clave para comprender la dinámica de un sistema y salir de una descripción estática, basada únicamente en las invariantes. Otra vez, se trata de observaciones que conducen a unos comentarios de tipo estético:

La constitución de un nuevo estilo y de una nueva estética, en otros términos, hay que considerarla como dinámica de un sistema, que pasa de un estado a otro reformulando las relaciones entre sus invariantes y los principios por los cuales se pueden considerar variables los elementos no pertinentes al sistema mismo (id.: 37).

En general, la idea es que una estética de la serialidad, o de la repetición, puede ser formulada sólo después de una descripción semiótica del fenómeno, una actitud metodológica que explica la atención y el interés hacia sus tipologizaciones. Así, ya en 1984 Francesco Casetti, en su introducción a *L'immagine al plurale*, presentaba algunas tendencias que, aunque estuvieran presentes en la industria cultural desde sus orígenes, en aquellos años se estaban afirmando con fuerza. Al respecto, Casetti observaba dos oposiciones fundamentales: por un lado la dialéctica entre *identidad* y *repetición*, por el otro la relación entre *temporalización* y *espacialización*. Razonando a partir de estos dos ejes maestros, el estudioso italiano describía tres grandes regímenes de la textualidad audiovisual con los que aspiraba a describir el funcionamiento mediático como un conjunto de procedimientos dentro de unas situaciones sociales y comunicativas. Estos conjuntos de operaciones se podían resumir con tres palabras

claves: *repetición*, *serialidad*, *dilatación*.

La *repetición*, en la definición de Casetti, no es una réplica de lo idéntico, sino que se presenta como “un retorno de algo que es parecido y a la vez diferente de lo que lo ha precedido; [...] un nuevo ejemplar que mezcla reenvío y originalidad” (Casetti 1984: 10, trad. nuestra). Además, subraya que hay dos órdenes de problemas implicados en la repetición. El primero tiene que ver con el hecho de comprender cómo es que reconocemos algo como parecido y algo como diferente; el segundo consiste en entender por qué lo idéntico domina a lo diferente, “en base a qué mecanismos (¿lingüísticos, cognitivos, sociales?) y en vista de qué funciones” (id.).

En la *serialidad*, por su parte, tendríamos una repetición en calidad ‘suavizada’, que trabaja con numerosos y diferentes elementos y un fondo de reenvíos comunes; la serialidad estaría, por tanto, caracterizada por la repetición de elementos con el mismo aire de familia y “la creación de un grupo homogéneo, de una colección de casos” (id.). En este sentido, la serialidad es posible gracias a la presencia de una sucesión, un proceso de enumeración y la formación de una lista.

En fin, la *dilatación* es definida por Casetti como un final lo más aplazado posible. Sin embargo, la importancia de este elemento se evidencia en la segunda parte de la definición, donde Casetti destaca que se trata de una “hipertrofia por la que cada elemento se halla obligado [...] a una ocupación a ultranza del tiempo y del espacio: un exceso de presencia de cada punto” (id.); en consecuencia, se trata de una extensión que representa un efecto de redundancia y, al mismo tiempo, un proceso de valorización. Pensando en el campo de los cómics de superhéroes tal como lo hemos descrito, resulta evidente la importancia de la dilatación en el refuerzo de las relaciones intertextuales y la reactivación de la memoria indispensables para la coherencia de estos universos narrativos.

En el mismo volumen, a partir de la distinción de base entre dos tipos de repetición que ya hemos visto antes, Umberto Eco proponía una tipología de la repetición que adoptaremos en la forma modificada por Barbieri (1992), que ha elaborado una variante explícitamente pensada para la serialidad en los cómics.

A este respecto, antes de empezar con las diferenciaciones, es menester mencionar una característica casi universal de estas series, es decir, el principio de la *invariancia de los protagonistas*, que son asociados al ‘bien’, y de la *variabilidad de los antagonistas*, que representan los obstáculos para el bien, es decir, el ‘mal’.

Fijas son también las situaciones narrativas, así que la variabilidad de los antagonistas y, más en general, de los personajes secundarios, tiene la función de dar la impresión de la diferencia, de hacer parecer una historia diferente a la antecedente. Así, según Eco,

En la serie el usuario cree disfrutar con la novedad de la historia, cuando, en realidad, disfruta con la repetición de un esquema narrativo constante y le satisface encontrar a un personaje conocido, con sus tics, sus frases hechas, sus técnicas de solución de los problemas... La serie en ese sentido responde a la necesidad infantil, pero no por ello morbosa, de volver a oír siempre la misma historia, de verse consolado por el *regreso de lo idéntico*, superficialmente encubierto.

La serie consuela a su usuario porque premia su capacidad de previsión: el usuario es feliz porque se descubre capaz de adivinar lo que sucederá y porque saborea el regreso de lo esperado (Eco 1985: 138)

En 1.6 hemos visto que, en realidad, los nuevos tipos de serialidad alcanzan a menudo unos niveles de complejidad bastante elevados, a veces desafiando las capacidades interpretativas de los lectores o de los espectadores. En este sentido, aunque las observaciones de Eco nos parecen todavía válidas, en algunos casos, y en ciertos niveles del texto, la componente consoladora es con seguridad menos acentuada. Sin embargo, aquí estaríamos ya entrando en el mérito relativo al tercer tipo de serialidad individuado por Calabrese: la del consumo. Más adelante haremos algunas consideraciones también a este respecto; antes, sin embargo, consideramos necesario presentar una taxonomía más refinada de la serialidad, entendida como mecanismo estructural de generación de textos. Entre otras cosas, la razón reside en un principio metodológico análogo al formulado para la reflexión estética: para hablar de cómo se utiliza algo, es indispensable saber de qué se trata y cómo funciona.

2.4.2. Secuela serial

La primera categoría de la repetición señalada por Eco se queda fuera de la serialidad. Se trata de la continuación de un tema, es decir, la secuela de una película, una novela, un cómic, etc. Un ejemplo que hace Eco es *Veinte años después* de Alexandre Dumas y, en general, podemos pensar en todos los títulos que empiezan por “El retorno de...”, “El hijo de” o semejantes. Se trata de textos que empiezan donde el precedente se había parado, considerando que los acontecimientos habían encontrado su

resolución. Estas continuaciones no son, por lo tanto, previstas y abren nuevamente una narración que el texto precedente consideraba cerrada. Como en el caso de Dumas, se puede tratar simplemente de describir las nuevas aventuras de los personajes de una narración precedente, pero, como destaca Barbieri, la secuela puede jugar sobre algunos aspectos que el texto precedente daba *implícitamente* por resueltos; en este segundo caso, mediante procedimientos parecidos a los descritos en 2.3 a propósito de los fenómenos de *retcon* se resemantizan algunas unidades narrativas y, por ejemplo, se descubre que el enemigo del héroe no había muerto realmente o que el monstruo, antes de ser matado, puso unos huevos que acaban de romperse...

En el caso de que se presentase una secuela de una secuela y luego otra secuela de esta última, etc., tendríamos un perfecto mecanismo serial. Por esta razón, la categoría de secuela parece adaptarse sólo a aquellas historias autoconclusivas, cerradas, que son reabiertas a través de un expediente. Sin embargo, Barbieri señala que existe una forma de secuela que se puede definir como serial. Ésta es una consecuencia del hecho de que la serialidad es algo que atañe a los protagonistas, que son fijos, pero no es relativo a los antagonistas, que son variables. Por ejemplo, un héroe puede luchar contra un villano y, después de un tiempo, enfrentarse a su hijo, un protegido suyo o alguien que se ha inspirado en él. En este sentido, el concepto de secuela, dentro de una serie, es pertinente sólo si se habla de acontecimientos ocasionales y no regulares.

Sin embargo, pueden existir casos en los que la secuela se reitera y deviene serial. Por ejemplo, un villano puede ser introducido de forma ocasional y, después, ser retomado varias veces hasta constituir una serie dentro de la serie. Se trata de una *serialidad de segundo orden* que habría que distinguir lógicamente de la secuela; sin embargo, es posible y probablemente adecuado seguir incluyéndola en la secuela serial. La razón principal, nos dice Barbieri, es que hay una importante característica que las une y las diferencia de la participación serial en sentido estricto. Ésta es la relevancia en el mundo ficcional en los momentos en los que están ausentes. Cuando Goblin no aparece en una aventura de Spiderman o el Joker en una de Batman, en relación con la lógica de esos números es como si no hubieran nunca existido. En consecuencia, en estas series, las apariciones de estos supervillanos son del tipo de la secuela serial. Al contrario, J. Jonah Jameson en la serialidad de Spiderman o el comisario Gordon en las aventuras de Batman⁹⁵ son siempre potencialmente presentes y representan una

⁹⁵ J. Jonah Jameson es propietario, editor y director ejecutivo del *Daily Bugle*, periódico donde Peter

propiedad invariante de estos mundos que, sin ellos, no serían los mismos.

Así, los personajes que participan en una secuela serial son antagonistas o coprotagonistas importantes, centrales en las aventuras en las que aparecen pero como inexistentes cuando están ausentes; al contrario, los personajes cuya participación es serial en sentido estricto no son esenciales en las historias, sino importantes en cuanto figuras de fondo, en la definición del mundo ficcional. En los casos en los que los antagonistas participan en la serialidad en sentido estricto estamos en presencia de una *saga* (cfr. 2.4.4.3).

El ejemplo de Barbieri es el arco narrativo de DareDevil que va del número 168 (enero 1981) al número 181 (abril 1982). Este famoso ciclo está caracterizado por la presencia de la ninja Elektra, una asesina que, en tiempos de universidad, había sido el primer y gran amor de Matt Murdock (DareDevil). Siendo un personaje determinante para los acontecimientos, la forma en la que aparece debería ser la de la secuela serial; sin embargo, su existencia resulta decisiva incluso cuando está ausente de la escena y la razón es que, en este arco de historias, se verificó un cambio estructural de una *serie en espiral* a una *saga*, caracterizada por interacciones entre dos polos (protagonistas y antagonistas) recíprocamente interdefinidos y no por una serie de batallas entre un protagonista y unos antagonistas casuales.

En este sentido, se puede entender también el papel de Magneto en las series dedicadas a los X-Men: líder mutante que teoriza la lucha y el terrorismo contra el homo sapiens, es un personaje cuyos influjos e ideas están presentes, siendo determinantes también después de su muerte (verdadera o presumida). Es también por esta razón que *Uncanny X-Men* ha sido durante mucho tiempo la serie de superhéroes más cercana a una *saga*.

2.4.3 Serialidad lineal y con entrecruzamientos

Siempre basándose en los personajes y sus relaciones, se puede hacer una diferenciación entre una serialidad *lineal* y otra con entrecruzamientos.

En el primer caso la serie está dedicada a un protagonista o, en alternativa, a un grupo cuyos miembros trabajan siempre juntos, como en el caso de los Cuatro Fantásticos, de manera que las aventuras tienen una progresión lineal.

Parker trabaja como fotógrafo y que no pierde ocasión para atacar a Spiderman. El comisario Gordon es el jefe de la policía de Gotham City y tiene una relación bastante estrecha con Batman.

En el segundo caso, los protagonistas son muchos y, a diferencia de lo que ocurre en la serialidad lineal, pueden actuar en grupo o individualmente, siempre que las relaciones entre ellos sean lo suficientemente relevantes como para convertirse en objeto de narración. De aquí nacen formas seriales que Barbieri define como “con entrecruzamientos” por estar caracterizadas por continuos alejamientos, acercamientos y entrecruzamientos de las líneas narrativas⁹⁶. El caso más importante de series con entrecruzamientos son aquellas de la Marvel dedicadas a los mutantes; ya en las aventuras clásicas de *Uncanny X-Men* observamos la presencia de líneas narrativas propias de diferentes protagonistas que se unían y separaban, además, con el paso del tiempo el número de los X-Men ha aumentado mucho, causando la aparición de otras series⁹⁷, todas interconectadas de alguna manera, que forman un complejo sistema serial con entrecruzamientos.

Cada una de estas dos tipologías puede ser caracterizada según la presencia o ausencia de secuelas seriales, de manera que tendríamos cuatro tipos de series: lineales sin secuelas, lineales con secuelas, con entrecruzamientos sin secuelas y con entrecruzamientos con secuelas. Sin embargo, esta clasificación, basada sobre los personajes, es sólo preparatoria para la principal, que se basa en la continuidad temporal entre episodios y que vamos a examinar en los párrafos siguientes.

2.4.4 Series

2.4.4.1 Series iterativas

Las series iterativas están caracterizadas por el orden intercambiable de los episodios. En otras palabras, entre un episodio y el siguiente no hay una relación temporal y los acontecimientos del segundo no dependen de ninguna manera de los del primero; su orden podría ser invertido sin causar problemas. En este tipo de serie los episodios son autoconclusivos y lo que los une es el hecho de tener los mismos protagonistas, muchos coprotagonistas en común y una estructura narrativa suficientemente análoga.

⁹⁶ Con esta definición se entiende también la razón del cambio terminológico operado por Barbieri con respecto a la terminología de Eco (1985) que sugería hablar de series a árbol: las líneas narrativas no se quedan separadas como las ramas de un árbol sino que vuelven a cruzarse.

⁹⁷ Al momento, las series principales donde aparecen los X-Men son seis: *Astonishing X-Men*, *New Mutants*, *Uncanny X-Men*, *X-Men: Legacy*, *X-Factor*, *X-Force*. Además, existen otras series directamente relacionadas con el universo mutante: *Cable*, *Deadpool*, *Exiles*, *Wolverine*, *Wolverine: Origins*, *Wolverine: Weapon X*.

Suelen ser iterativas las series televisivas de tipo detectivesco, como *Colombo*, donde el género mismo sugiere unas intrigas atemporales⁹⁸ y el misterio se resuelve, se cierra sin que los acontecimientos sean relevantes para los episodios sucesivos. Sin embargo, existen también ejemplos de series iterativas en los cómics de superhéroes, donde suelen presentarse bajo aquella sub-tipología que Eco llama series *en flash back* o *en loop*.

Captain America de Jack Kirby fue, en 1941, el primer ejemplo de este tipo, y cada episodio era contado como si se tratase de una grabación militar de aventuras que, habiendo estado ocultas durante un tiempo por razones de seguridad, sólo en aquel momento podían ser desveladas. “Now it can be told” (ahora puede ser contado) era la frase que introducía cada episodio, y la completa ausencia de continuidad era justificada narrativamente por la fragmentariedad con la que los acontecimientos emergían del secreto militar.

Más adelante, en los años cincuenta y sesenta, la misma estructura en flash back caracterizaba las historias de Batman y Superman, introducidas por frases del tipo “Ahora os contaremos de aquella vez en la que...”. Al respecto, Barbieri señala que el efecto de esta atemporalidad es el del desvelamiento progresivo de un mito, donde se enriquece sólo nuestro conocimiento y no la experiencia de los personajes, que ya lo han vivido todo. Los acontecimientos emergen de un fondo de memoria perdida y dibujan un mosaico atemporal, una situación de *statu quo* perenne.

En estas series en loop, desde el momento en que está ausente una temporalidad intradiegética, propia de la narración, se impone una temporalidad extradiegética, editorial y del lector, que se basa en el orden de publicación de los episodios. Se afirman así una serie de presupuestos narrativos que se basan en un pasado que no es el pasado cronológico sino el de las historias ya publicadas. Además, emerge también la presencia de una especie de memoria de los personajes, caracterizada por ser *selectiva* y *estándar*. Es selectiva porque, entre todos, sólo algunos acontecimientos llegan a formar parte de esta memoria, mientras que otros no tienen relevancia, no se hace referencia a ellos y es como si nunca hubieran pasado; es estándar porque se trata de algunas informaciones

⁹⁸ En este sentido, nos parece sugerente citar un libro reciente de Guido Vitiello (2008) quien, apoyándose en la obra de René Girard, interpreta la *detective story* clásica a la luz de las prácticas rituales que, a través de la expulsión de un chivo expiatorio, restituían a la comunidad la paz y el sentido de inocencia. De la misma forma, en las historias clásicas de género detectivesco el investigador descubre la identidad del asesino y lo sacrifica delante de todos, devolviendo a la comunidad su inocencia, es decir reestableciendo un *statu quo ante*, que es exactamente lo que pasa después de todo episodio de las narraciones seriales de tipo iterativo.

fijas por cada protagonista (orígenes, ayudantes, enemigos, superpoderes, etc.) y, gracias a su selectividad, es muy difícil que cambie y que hechos nuevos se añadan, enriqueciéndola. En otras palabras, en este tipo de serie no existe *continuity*, los episodios se desarrollan de una forma intemporal que es consecuencia de la firmeza de la memoria. Todo ya ha acontecido y es prácticamente imposible el normal proceso de acumulación de la memoria, entendida como registro de acontecimientos en una secuencia histórica interpretada según las mismas reglas de pertinencia de los hechos. Sin embargo, también una memoria ‘mítica’ sólo puede permanecer inmutada durante un tiempo y, cuando en estas series irrumpe un nuevo elemento fundamental, se verifican siempre las que Barbieri llama “adecuaciones gestálticas”, es decir, los fenómenos de *retcon* que hemos descrito en 2.3.

Por características estructurales, las series de este tipo tienden a ser lineales y con secuelas seriales. La linealidad es una consecuencia de los límites del episodio, puesto que una estructura con entrecruzamientos necesita arcos narrativos más amplios. Por lo que concierne a las secuelas, se trata de un expediente que facilita mucho la narración serial y, en casos de series suficientemente largas, se puede decir que está siempre presente.

En los cómics de superhéroes la serie iterativa fue el modelo utilizado por DC para todos sus cómics hasta los años setenta, cuando también en este universo editorial empezaron a aparecer formas seriales alternativas. En este momento es una tipología menos utilizada en todos los textos seriales, y la razón está probablemente en el hecho de que está privada de las ventajas de la *continuity*; ésta, tanto en su carácter vertical como en el horizontal, tanto en su declinación intramediática como en la intermediática, es un elemento importante para la cohesión de mundos narrativos complejos, es decir, de las arquitecturas del imaginario más influyentes de nuestros tiempos.

2.4.4.2 Series en espiral

Ausente en las series iterativas, la *continuity* es un elemento central de las series *en espiral*, que aparecen en los cómics de superhéroes con el renacimiento de la Marvel a principio de los sesenta (cfr. 1.4). Esta tipología serial que, como las otras, retomamos de Barbieri (1992)⁹⁹ es un híbrido entre la serie iterativa y la *saga*, que examinaremos

⁹⁹ Esta puntualización es necesaria porque Barbieri utiliza el concepto de serie en espiral de una manera

en el párrafo siguiente. Como en la primera, sus episodios son autoconclusivos, pero, como en la saga, no hay saltos temporales entre un episodio y el sucesivo. Si en la serie iterativa el modelo es el círculo, y cada episodio empieza siempre desde el mismo punto, la espiral describe un movimiento que, si desde una perspectiva vertical parece volver circularmente siempre al principio, desde otro punto de vista revela una direccionalidad, un desplazamiento constante, por pequeño que sea. En esta manera, el lector y los personajes acumulan una memoria común y las referencias intradieéticas se multiplican.

Este modelo de serialidad conlleva una temporalidad más histórica, más ‘real’ que la mítica difundida por las series iterativas y no es casual que, en los cómics americanos, fuera introducida por la Marvel junto a una política editorial que acerca la vida de los lectores a la de sus héroes, con los que comparten problemas y angustias cotidianas.

2.4.4.3 Sagas

En la *saga*, como en las series en espiral, los acontecimientos se suceden cronológicamente y contribuyen tanto a la creación de una memoria como de una evolución histórica de los personajes. La diferencia entre estos dos tipos de serialidad reside en el hecho de que en las sagas no existen confines de episodios; la narración, como la vida, prosigue ‘naturalmente’ y los acontecimientos no se verifican uno cada vez, los personajes no se enfrentan a un problema cuando el precedente ha sido resuelto sino que lo hacen mientras se resuelve éste. Protagonistas y antagonistas son ambos fijos y se interdefinen de forma que la inestabilidad inmóvil de la saga depende de la presencia de unos conflictos de base irresolubles.

Ejemplos típicos de saga son los culebrones como *The Bold and the Beautiful* o *Dallas* y, efectivamente, la saga parece adaptarse bien a los contextos familiares, donde los problemas pueden solaparse verosíblemente. En los cómics de superhéroes, generalmente, esta tipología no es utilizada; según Barbieri, la razón es que este género se basa en el conflicto entre héroes y villanos y un conflicto, para que sea tal, tiene que ser resuelto.

Sin embargo, a menudo, acontecen casos de sagas transitorias o *casi-sagas*, generadas por series en espiral que acentúan el elemento de conexión entre episodios y

diferente de la tipología de Eco (1985), que toma como modelo.

ponen en segundo plano la división entre ellos, aunque es muy difícil que ésta sea superada del todo.

En este sentido, en los últimos años se ha difundido la costumbre de encargar una serie a un guionista durante un tiempo para que desarrolle un arco narrativo de cierta envergadura. La estructura, en estos casos, es parecida a la de la novela y se suele publicar en volúmenes, pero es también la de una saga, aunque transitoria, y puede nacer de cualquier serie lineal en la que se insista, durante un tiempo suficientemente largo, sobre unos polos narrativos fijos. A este propósito, el ejemplo clásico es el ya citado ciclo de *DareDevil* escrito por Miller, pero, recientemente, esta solución se ha hecho muy común; por ejemplo, están organizadas de esta forma todas las series del universo Ultimate, una versión alternativa del mundo Marvel, dotada de una propia *continuity*, en la que las series están fuertemente interconectadas entre ellas y los personajes clásicos son ligeramente diferentes de su versión original (cfr. 2.9.4).

Más estables son los ejemplos de saga que nacen de las series con entrecruzamientos cuando éstas aprovechan la complejidad potencial de las relaciones entre los personajes para desarrollar intrincados temas interpersonales. El caso típico es el de los X-Men, cuyas series han adquirido una estructura de casi-saga en los años ochenta para mantenerla hasta hoy, dividida en grandes arcos narrativos, pero siempre reforzada por la fuerte conexión intertextual entre las varias series dedicadas a los mutantes.

Parecido es el caso de los grandes *crossovers* (cfr. 1.6), que se articulan como sagas transitorias en las que la fuerte intertextualidad magnifica el componente con entrecruzamientos. Sin embargo, más en general, Barbieri señala que, en los cómics de superhéroes, la verdadera estructura de saga se encuentra a nivel de los universos (sobre todo en el compacto y bien organizado de la Marvel), donde existen simultaneidades y cruces narrativos entre personajes de series diferentes. A este nivel opera un conflicto interminable entre bien y mal y el nivel de saga que cubre todas las variables estructurales locales actuando como metacriterio de organización.

En fin, hay que destacar que la afirmación de estructuras de casi-saga o mini-saga tiene una correlación con un estilo de escritura que en la jerga comiquera se define como descomprimida; ésta consiste en una concentración de acontecimientos muy enrarecida con respecto a los estándares clásicos, donde las aventuras se concluían siempre en un solo número y, por consiguiente, presentaban muchos más

acontecimientos, mucha más información (desde un punto de vista narratológico) que las historias contemporáneas¹⁰⁰.

2.4.4.4. Calcos seriales

En sí, el calco no es una forma de serialidad. Según la definición de Eco, “consiste en la reformulación, por lo general sin avisar al consumidor, de una historia de éxito” (Eco 1985: 137) y comprende tanto casos de plagio como también de re-escritura que manifiestan intentos interpretativos explícitos. El típico ejemplo de calco explícito es el *remake* cinematográfico, pero, en general, mucha narrativa comercial de género funciona como calco de un arquetipo de éxito.

En los cómics de superhéroes los ejemplos de calcos más comunes están representados por las historias que cuentan los orígenes de los personajes. Como indica Barbieri (1992), en las narraciones seriales el origen es algo al mismo tiempo importante y paradójico, puesto que se trata de algo que está fuera de la serialidad y de donde esta última nace y se desarrolla. Sobre todo, contar una y otra vez el origen de los protagonistas es importante en las series iterativas, donde la construcción de un pasado diegético es difícil y el origen define el núcleo fijo del personaje; esto traza sus características fundamentales, las que no pueden cambiar, que representan las motivaciones profundas de las acciones del héroe y que, en definitiva, son a la base de los acontecimientos de la serie.

2.5 Interdiegésis serial

Volvemos ahora sobre la idea que ha abierto este capítulo y que representa probablemente el concepto más importante de todo nuestro trabajo: el hecho de que tanto los cómics de la DC como los de la Marvel representan universos narrativos coherentes. A nivel de la organización serial esto implica una consecuencia interesante, típica de este género narrativo y ausente en otras formas seriales: las relaciones interdiegéticas entre series diferentes.

¹⁰⁰ Esta diferencia de estilo representa una buena ilustración, en el campo del cómic, del principio de elasticidad del discurso, una característica por la cual, gracias a la propiedad de condensación y a la de expansión, unidades discursivas de dimensiones diferentes pueden ser consideradas semánticamente equivalentes.

Como ya hemos dicho en 2.3, la *continuity* (fenómeno propio de las series en espiral y de las sagas, pero no de las series iterativas) tiene un aspecto vertical y otro horizontal. El primero indica la coherencia narrativa de una serie, el hecho de que unos acontecimientos han acontecido en el pasado y tienen repercusiones tanto sobre el presente como sobre el futuro; en otras palabras, y de forma análoga a cualquier otra narración serial, están presentes unas relaciones temporales entre sus varios episodios. Las cosas se hacen más interesantes cuando a la dimensión vertical de la *continuity* añadimos la horizontal. Ésta prevé que los acontecimientos contados en las diferentes series de una editorial compartan una misma línea temporal y creen una historia común. Por esta razón, como ya hemos mostrado, si algo muy importante está pasando en una serie es normal que esto pueda tener repercusiones también en otras y, además, esto pasa *contemporáneamente*. Pero, como observa Barbieri (1992), este presente se construye de forma peculiar, porque la copresencia de los acontecimientos, es decir, la contemporaneidad de todos los presentes diegéticos de las varias series, se basa en la *contemporaneidad extradiegética* de publicación. El presente extradiegético de publicación, que normalmente no influye en la organización del texto y no interfiere con el presente diegético, en los cómics de superhéroes deviene la base de una temporalidad *interdiegética*, o sea, común a narraciones diferentes. La característica fundamental de esta temporalidad interdiegética es la de basarse en un presente de carácter durativo (y no puntual), donde la contemporaneidad de las acciones de las varias series es aproximada, relativa al mes de publicación.

En otras palabras, la copresencia extradiegética genera una copresencia interdiegética. Este fenómeno está ausente generalmente en las series iterativas, puesto que cada episodio es autoconclusivo y posee su presente diegético; como consecuencia, un universo basado sobre este tipo de temporalidad (como el de DC de los primeros años) será poco compacto e interconectado.

Al contrario, ya en las series en espiral, y aun más en las sagas, la injerencia del presente extradiegético se hace importante. En estas narraciones los límites de los episodios singulares no están bien definidos y no describen un presente diegético; éste último, es decir, toda la narración, corresponde más bien a un arco narrativo completo compuesto por varios episodios y, en las sagas, coincide con la serie completa. Por esta razón, en las series que más se acercan a la forma de la saga, el presente extradiegético crea unas divisiones que están ausentes en la narración, produce unas unidades

narrativas aproximativas (Barbieri las llama *cuasi-diégesis*) que permiten la contemporaneidad interdiegética. Éstas, al ser abiertas, no tienen la estructura de los cuentos y se presentan más bien como elementos de marcaje temporal necesarios en presencia de una interdiégesis.

De forma análoga al presente interdiegético, el pasado interdiegético de los cómics de superhéroes no indica sólo el pasado de una serie sino todo lo que ha sido contado en las series relacionadas entre ellas. Lo mismo vale para el futuro de un universo narrativo, compuesto por todos los acontecimientos que serán contados en las diversas series.

Esta interdiégesis, al colocar a los personajes de un mismo universo en un presente común, haciéndoles compartir un mismo pasado e insertándolos en una misma trayectoria histórica, permite la existencia de los *cross-overs* y es uno de los elementos más importantes de la consistencia de los universos superheroicos, de su plausibilidad narrativa.

2.6 Sin fin

Sea cual fuere el tipo de serialidad adoptada, los cómics de superhéroes no suelen prever un fin. No se trata, entonces, de un texto que se pueda analizar como un todo cerrado y, para el héroe, nunca llega una sanción definitiva que cierre el mecanismo que impulsa la narración. La lucha entre bien y mal, en muchos casos traducible (y traducida) como enfrentamiento entre orden y caos, se encuentra siempre en una situación inestable que impide la resolución del conflicto, un conflicto que se refleja en la identidad dual del superhéroe y que, simmelianamente, se revela como principio de movimiento de la forma.

Desde un punto de vista semiótico, en muchos casos, la serialidad abierta de estos cómics se basa en el hecho de que, en las aventuras, no se pone remedio a la carencia de conjunción con un objeto de valor que pone en marcha el recorrido narrativo del héroe. Desafortunadamente, esta afirmación necesita unas aclaraciones terminológicas y, antes de seguir con el razonamiento, permítasenos un pequeño excursus metodológico.

En la semiótica de raíz estructuralista, el origen de toda narración se funda en la carencia de algo (que ya en Propp corresponde a la función número 8a, daño, y 8b,

manque) y, en particular, Greimas define la situación inicial (la que da inicio a las operaciones de transformación que dan forma a la narración) como sigue: el sujeto está en disyunción de un *objeto de valor*. De manera aún más abstracta, Greimas define la forma elemental de la narratividad como una transformación de la función constitutiva del enunciado. Esta función se define como *junción*, categoría que confiere a sujetos y objetos su existencia semiótica y que, como cualquier categoría sígnica, se articula en *conjunción* y *disyunción*. Tendremos así *enunciados de conjunción* y *enunciados de disyunción* (también los llamados *enunciados de estado*), que describen el estado del sujeto con el objeto de valor y cuyo paso de unos a otros es regulado por una función llamada transformación (o *enunciado del hacer*). En particular, la *realización* es toda transformación que establece la conjunción y al valor investido en el objeto conjunto se le llama *valor realizado*; la *virtualización*, al contrario, opera la disyunción y al valor investido en el objeto disyunto se le llama *valor virtual*. Así, Greimas puede definir la narratividad como “una o varias transformaciones cuyos resultados son junciones, es decir, bien conjunciones, bien disyunciones de los sujetos con respecto a los objetos” (Greimas 1983: 38).

Pero, ¿por qué un sujeto tendría que entrar en conjunción con un objeto? ¿Qué hace que el objeto sea un objeto de valor? En otras palabras, ¿cuál es el resorte, el motor del movimiento narrativo? La respuesta de Greimas es: las modalidades. Éstas, partiendo de la noción tradicional de modalidad como ‘lo que modifica el predicado’, se dividen en:

1. producciones de enunciados modales que *sobredeterminan* un enunciado descriptivo¹⁰¹;
2. modalizaciones del sujeto del hacer;
3. modalizaciones del objeto, que repercuten en el sujeto de estado y a las que se les llama *modalizaciones del ser*.

Con estos presupuestos, los estudios han demostrado que, en la organización semiótica del discurso, juegan un papel excepcionalmente importante los valores modales del *querer*, del *deber*, del *poder* y del *saber*, que pueden modalizar tanto al *ser* como al *hacer*. Querer y deber son modalidades *virtualizantes*, porque instauran el

¹⁰¹ El *Diccionario* de Greimas y Courtés precisa que: “cuando un enunciado (de hacer o de estado) rige a otro enunciado (de hacer o de estado), el primero se denomina enunciado modal y el segundo, enunciado descriptivo” (Greimas, Courtés 1979: 147).

sujeto en relación con un objeto de valor¹⁰², mientras que poder y saber son modalidades *actualizantes*, califican el sujeto y determinan la acción ulterior. Querer, deber, poder y saber definen así la *competencia* del sujeto, mientras que la *performance* se debe al ser y al hacer, que son las modalidades *realizantes*.

Todo esto se encuadra dentro del *Esquema Narrativo Canónico* de Greimas, que se articula en cuatro fases:

- la *Manipulación*, en la que el Destinante convence de alguna manera al sujeto sobre la oportunidad de emprender un programa narrativo;
- la *Competencia*, que corresponde al ‘equipaje modal’ (querer, deber, saber, poder) del sujeto, en referencia al programa narrativo que tiene que cumplir;
- la *Performance*, es decir, la acción del sujeto que transforma los estados de cosas;
- la *Sanción*, en la que el Destinante juzga en qué medida lo que ha hecho el sujeto cumple con el contrato inicial.

Un aspecto importante es que las modalidades están presentes en todas las fases de la narración. En particular, la fase de la manipulación es caracterizada por una *performance cognitiva* del Destinante, un *hacer hacer* que puede ser del orden del *hacer deber* o del *hacer querer*¹⁰³, mientras que en la fase de la sanción se habla de *competencia cognitiva* del Destinante, con una modalización del *ser del ser*. En la fase de la competencia la modalización es del orden del *ser del hacer* (deber, querer, poder, saber hacer) y en la fase de la *performance* se habla de un *hacer ser*.

Una vez dicho esto, volvamos ahora a nuestros superhéroes. Como decíamos arriba, su dinámica serial puede impedir que lleguen a una conjunción con su objeto de valor e

¹⁰² Vulgarizando esta idea, diríamos que hacen que el sujeto emprenda la búsqueda del objeto de valor, pero hay que tener en cuenta que no es posible hablar de sujeto y objeto fuera de los modos de realidad semiótica. En la versión canónica de la teoría greimasiana, éstos son tres (real, actual y virtual), más uno, el *potencial*, que Greimas y Fontanille (1991) han añadido para dar cuenta del modo en que se encuentra un sujeto sensible (en referencia a la capacidad sensitiva) en vía de transformación.

¹⁰³ Greimas ha distinguido cuatro grandes *figuras generales de la manipulación*, es decir, del *hacer hacer*:

- la *promesa*: se hace hacer (o se prohíbe hacer) algo a alguien planteando la posibilidad de un premio o, en general, de unas consecuencias positivas;
- la *amenaza*: se hace hacer (o se prohíbe hacer) algo a alguien planteando un castigo o, en general, unas consecuencias negativas;
- la *seducción*: se hace hacer (o se prohíbe hacer) algo a alguien presentándole una imagen positiva suya o de su competencia (“tú que eres tan bueno...”);
- la *provocación*: se hace hacer (o se prohíbe hacer) algo a alguien presentándole una imagen negativa suya o de su competencia (“apuesto que no eres capaz de hacer...”).

impide así aquella *realización* que representa tanto el fin como la finalidad de las hazañas del héroe. En el nivel discursivo, y sobre todo cuanto más cerca estemos de una serialidad de tipo ‘saga’, se puede decir que no se pasa de la tensión a la distensión o que, según una versión que describiría más bien las series en espiral, las tensiones narrativas son continuamente reactivadas.

En la base de esta situación se pueden encontrar unas configuraciones pasionales, normalmente organizadas entorno a un *deber hacer*, que reactivan constantemente la acción del héroe y no permiten (o, por lo menos, no favorecen) una solución de las tensiones que los conducen a vivir sus aventuras. A este respecto es quizás interesante presentar algunos ejemplos, parciales y que tienen la única finalidad de ilustrar brevemente algunas de las muchas variantes de esta dinámica, ya que su estudio completo superaría los límites de esta tesis.

Un caso interesante, por simple y más generalizable de lo que pueda parecer, es el del Punisher, que, tras la muerte de su esposa y de sus hijos, asesinados por la mafia tras ser testigos de una ejecución de gangsters en Central Park (New York City), emprende una guerra personal contra los criminales. La pasión que guía las acciones de Frank Castle es, por lo tanto, la *venganza*; ésta, al estar estrictamente ligada a la memoria, ya de por sí puede prestarse mucho a los tiempos largos de la narración serial, pero, por otro lado, en el momento en el que ésta se cumple la historia debería terminar. Sin embargo, no ocurre así en el caso de Frank, cuyo deseo de venganza no tendrá nunca satisfacción, puesto que el crimen, en su totalidad, es un enemigo que nunca puede ser vencido y que cada acción criminal activará la reacción vengativa del Punisher, una venganza sin límites ni espaciales¹⁰⁴ ni temporales. Como el mal nunca tendrá fin, tampoco lo tendrá la guerra de Frank¹⁰⁵, y es esto lo que garantiza el carácter infinitamente abierto de la serie.

Más común es el caso de Spiderman, cuyo motor de las acciones es representado por el sentido de *responsabilidad*, que el Real Diccionario de la Lengua Española define, entre otras cosas, como “deuda, obligación de reparar y satisfacer, por sí o por otra persona, a consecuencia de un delito, de una culpa o de otra causa legal”.

¹⁰⁴ La venganza prevé tanto un ritmo propio, marcado por el tiempo que tiene que transcurrir antes de vengarse, como unos lugares apropiados para llevarla a cabo.

¹⁰⁵ La irreductibilidad del principio vengativo de Castle es ilustrada muy eficazmente en *Punisher: The End*, hipotética (es decir, fuera de *continuity*) última historia de Punisher, ambientada en un futuro postatómico donde Frank no duda en matar a los últimos supervivientes de la humanidad, culpables de haber causado la guerra por intereses personales.

“Un gran poder, conlleva una gran responsabilidad” dijo el tío Ben a Peter antes de morir a manos de un criminal que este último había dejado huir unos días antes, aunque podría fácilmente haberlo detenido. Reforzada por el sentido de culpa, por *el remordimiento de no haber actuado* y la irreversibilidad de sus consecuencias, la del tío Ben es una enseñanza por la que Peter *debe y no puede no utilizar sus poderes a favor de la justicia*. El remordimiento, es decir una situación de “inquietud, pesar interno que queda después de ejecutada una mala acción”, de “carga u obligación moral” (RAE) genérica, pone a Peter en la situación que, en el esquema pasional canónico propuesto por Greimas y Fontanille (1991), corresponde al momento de la constitución, es decir, de la etapa en la que el sujeto está en condición de conocer una pasión y, por ende, se presenta en el discurso como sujeto patémico¹⁰⁶. Este “sujeto patémico constituido” se caracteriza esencialmente por una receptividad respecto a cualquier estímulo pasional que proceda del ambiente circunstante; en el caso de Peter, lo que lo conduce a un sentimiento de responsabilidad y no, por ejemplo, a la venganza del Punisher, es la lección del tío Ben, cuya figura representa la instancia del destinante greimasiano. Sin embargo, lo que es más interesante para nuestro discurso es que la muerte de este último niega la posibilidad de un momento de sanción final, impide el cierre del recorrido narrativo¹⁰⁷ y refuerza el carácter durativo típico del concepto de responsabilidad, dándole un matiz de, por así decir, ‘infinitividad’. Podemos decir entonces que Peter se ve obligado a construir una figura de destinante que reitera continuamente un *must* que, por su carácter iterativo y circular, parece casi tomar la forma de un *deber deber*. En otras palabras, y no podía ser de otra manera, es una especie de *supermust*.

En todo esto, el elemento quizás más sorprendente de esta intriga es que parece operar una inversión lógica que sería típica de muchos superhéroes, es decir, de casi

¹⁰⁶ Este esquema, elaborado en analogía con el esquema narrativo canónico, prevé cinco fases de la elaboración del proceso pasional: la ya citada *constitución*; la *disposición*, en el curso de la cual el sujeto recibe las determinaciones necesarias para probar una pasión o un tipo específico de pasión; la *patemización*, que representa la realización de la pasión, la fase en la que el sujeto se estabiliza en vista de un efecto de sentido que, en su cultura, es identificable con una pasión determinada; la *emoción*, relativa a la reacción somática del sujeto; la *moralización*, en la que el evento pasional es medido y evaluado.

¹⁰⁷ En esta óptica cobra un especial sentido también el recurso narrativo por el que, durante años, Peter ha escondido a la tía May su identidad y las razones de su lucha contra la criminalidad. Sus motivaciones versan, por un lado, sobre la necesidad de protegerla y, por otro, sobre su miedo a perder su afecto en caso supiera que él ha sido, aunque indirectamente, responsable de la muerte del tío Ben. Pero la lógica modal nos sugiere que el verdadero peligro por la serie podía venir, al contrario, del *perdón* de tía May: reconociéndola, en cuanto madre adoptiva y pareja de Ben, como manifestación del destinante, su perdón podía liberar a Peter de la carga modal que lo obliga a la acción. Obviamente, puesto que esto significaría la desaparición de los fundamentos de la serie, el momento de la revelación no ha implicado ninguna consecuencia de este tipo.

todos aquellos que tienen superpoderes¹⁰⁸. Como hemos visto, en el esquema narrativo canónico greimasiano el deber es una modalidad con la que el destinante manipula al sujeto empujándolo a la acción. Por su parte, el poder es una modalidad actualizante que el sujeto adquiere en su recorrido y que le consiente pasar a la acción. Pero el tío Ben nos enseña que, muy al contrario, son los poderes los que engendran las responsabilidades, aportándonos una explicación del *must* del superhéroe donde la adquisición de la competencia implica una manipulación. Parece que, paradójicamente, el superhéroe debe *porque* puede. ¿Cómo es posible? Quizás se pueda explicar esta contradicción localizando la manipulación justo en la adquisición de los poderes, que pueden verse como otorgados por un destinante en forma de *don*. Y el don, como es bien sabido¹⁰⁹, si es aceptado como tal conlleva la obligación de una restitución. A veces el donador es una institución o un personaje que representa la actorialización de la instancia del destinante; es este, por ejemplo, el caso de Capitán América, que debe sus poderes al suero del super-soldado inyectado por el ejército estadounidense y que, por ello, se siente obligado a defender los ideales de su país¹¹⁰. Otras veces no aparece ningún donador y la figura del destinante permanece implícita, abstracta; sin embargo, en la base del comportamiento superheroico sigue estando la responsabilidad conllevada por los superpoderes, una responsabilidad que implica un *deber hacer* y, a la vez, un *no deber hacer*¹¹¹. Precisamente aquí, en la aceptación de los superpoderes como un don

¹⁰⁸ No todos los que definimos superhéroes poseen superpoderes. Al contrario, la tipología es variada y se compone de personajes que:

- utilizan una tecnología muy por delante de su época, como Iron Man;
- utilizan poderes místicos, como el Doctor Extraño, Zatanna o el Doctor Destino;
- tienen conocimientos de artes marciales o de otro tipo, como Puño de Hierro;
- tienen habilidades atléticas fuera de lo normal, como Flecha Verde.

Además, entre los que tienen superpoderes, se puede diferenciar entre los que los han adquirido por un accidente (Spiderman, DareDevil...) y los que los poseen ‘naturalmente’ (Superman, todos los mutantes...).

¹⁰⁹ La bibliografía socio-antropológica sobre el don es inmensa y un recorrido sobre el concepto excede los límites de la presente tesis. Por esta razón, como referencia clásica nos parece suficiente citar a Mauss (1923-1925), mientras que, entre las contribuciones más recientes, se puede destacar el trabajo del ‘Mouvement antiutilitariste dans les sciences sociales’ (cuyo sugerente acrónimo es MAUSS), bien representado, entre otros, por Godbout (1992) y Caillé (2000).

¹¹⁰ Y, aquí, reside el núcleo profundo de varias aventuras de Capitán América. La cuestión es si Cap deba fidelidad al ejército y, más en general, a Estados Unidos, que han sido los que materialmente le han inyectado el suero, o si no tenga una responsabilidad con los ideales sobre los que este país se ha construido. Este problema de reconocimiento del destinante se ha visto explicitada varias veces en la historia del personaje y, al respecto, al arco argumental decisivo es representado por el periodo que va de diciembre 1974 hasta abril 1975 cuando Steve Rogers, desilusionado con el gobierno estadounidense, decide renunciar a la identidad de Capitán América y asumir la de Nomad, un hombre sin patria; al final, Steve volverá a ponerse el antiguo traje, pero con la resolución de defender los ideales ‘americanos’ sin sostener ciegamente al gobierno.

¹¹¹ Una interesante reflexión al respecto es desarrollada en *¿Qué ocurrió con el hombre del mañana?*,

que hay que devolver de alguna forma, es decir en la aceptación de un contrato moral implícito, está la diferencia entre un superhéroe y un supervillano, para el que los superpoderes (o las habilidades excepcionales que tenga) no conllevan la aceptación de unas obligaciones y de unos límites. En otras palabras, los poderes implican un deber porque el héroe acepta el vínculo de responsabilidad propuesto por el destinante¹¹².

En todo esto la presencia de un *no deber hacer*, de los límites previstos por el vínculo, es el elemento que permite razonar también sobre el caso del héroe todopoderoso que, en principio, parecería concordar poco con algunas observaciones precedentes. Normalmente, el recorrido narrativo de muchos superhéroes no se cierra porque el objeto de valor, coincidiendo con, por ejemplo, la destrucción del crimen, es inalcanzable. Al contrario, personajes como Superman o Capitán Marvel tendrían efectivamente el *poder* de cambiar el mundo, pero no lo hacen. Su responsabilidad hacia el mundo se traduce, consecuentemente, en un sentido de responsabilidad exclusivamente policíaca (proteger pero no interferir o participar activamente en el cambio) y la serialidad es garantizada por su consagración a la defensa del sistema. Por esta razón no han faltado críticas que evidencian la ideología conservadora de estos cómics, como la famosa lectura de Superman por parte de Eco (1964), donde se acusaba al hombre de acero de utilizar sus poderes sólo para remediar delitos contra la

famosa *imaginary tale* escrita por Alan Moore que cuenta una hipotética última aventura de Superman. Aquí el hombre de acero mata a un adversario por primera vez, incumpliendo así con sus propias leyes morales; esto hace que, por lo que se puede intuir, decida renunciar a sus poderes, un acto que, evidentemente, implica igualmente el final de sus aventuras. Sin poderes no hay obligaciones, sino las de un hombre normal: trabajar cada día, sacar la basura, cambiar los pañales de su hijo.

El caso de Superman es interesante también porque su deuda es hacia toda la humanidad, que lo acogió en la Tierra, y el uso de los superpoderes en su defensa es la manera de Clark de pagar su deuda. En la historia de Moore, tenemos que imaginar que Superman considera que, después de haber matado a un hombre, sea mejor vivir cumpliendo los deberes de cada hombre honesto. Se trata siempre de vínculos y obligaciones, pero es también el fin de las aventuras.

¹¹² La cuestión de la responsabilidad de los superhéroes es también un tema de especial pregnancia sociológica. Como ya hemos podido decir, los superpoderes textualizan la relación del hombre con la tecnología. Por un lado, esta relación es siempre más íntima y la figura del superhéroe representa, y resuelve míticamente, aquel proceso de extensión de los sentidos y modificación tecnológica del cuerpo que siempre más define la identidad del hombre contemporáneo. Por otra parte, el papel de la tecnología en la sociedad contemporánea se hace siempre más problemático, otorgando a los hombres poderes extraordinarios y, al mismo tiempo, tan peligrosos como para conducir a la extinción de la especie; en este sentido, el vínculo de responsabilidad que ata a los superhéroes en cuanto poseedores de superpoderes es análogo al “principio de responsabilidad” que Hans Jonas propone como ética para “la civilización tecnológica” (Jonas 1979), una responsabilidad más amplia, generalizada y de orden diferente a las que ha podido ser propia del hombre en toda su historia precedente. Significativamente, el imperativo moral individuado por Jonas es el mismo formulado por el tío Ben casi veinte años antes: “debes porque puedes”.

Todo al contrario, la figura del supervillano recuerda en cierto sentido a la (socialmente justificada) amoralidad del consumidor tipo, que goza de sus extensiones tecno-comunicativas prescindiendo de cualquier tipo de consideración ética.

propiedad. Sin embargo, a esta observación debemos responder con dos consideraciones de orden diferente, ya avanzadas por Marco Arnaudo (2010). Por un lado hay que decir que esta reducción de la tematización del campo del mal es típica sólo de las historias de los años cincuenta, cuando la aplicación de las normas del Comics Code era especialmente estricta¹¹³. En segundo lugar, hay que considerar que estas historias están ambientadas en un mundo que, aparte de la presencia de los superhéroes, es más o menos idéntico al mundo real. Esto significa también, como hemos visto en 2.3, que comparte la misma historia (a excepción de los acontecimientos relativos a las hazañas superheroicas) y que tiene que seguir compartiéndola para conservar la ilusión de que las empresas de los superhéroes se cumplan en nuestro mismo mundo. Por esta razón éstos no pueden alterar los elementos comunes a los dos planos de realidad; en otras palabras, si bien pueden salvar la Tierra de la invasión de la raza alienígena Skrull o de la amenaza de Galactus, sin embargo, no pueden parar un conflicto que esté realmente en curso, destituir al presidente de Estados Unidos o resolver el problema del hambre en el mundo.

En nuestro discurso, lo que resulta interesante es que todo esto es una consecuencia directa de la forma serial abierta adoptada por estos cómics, de la falta de final que los obliga a mantener continuamente la compatibilidad de su universo de ficción con la realidad¹¹⁴. A propósito de los límites, podemos afirmar que en el mundo de los superhéroes están en vigor dos grandes prohibiciones: imponer unos cambios sociales y políticos a una población aunque sea por su bien (siempre que se trate de una población de un estado realmente existente) y matar a sus propios enemigos. La primera regla corresponde a la interdicción, ya tratada, de alterar la realidad histórico-social y, al respecto, indicamos que, lejos de revelar una posición ideológica, esta prohibición deriva, en cambio, de la necesidad de la forma serial de no alterar la premisa con la que ha nacido el género: la idea de que las hazañas de los superhéroes se cumplan en nuestro mundo o, por lo menos, en un mundo muy parecido¹¹⁵.

¹¹³ En los años treinta y cuarenta, la presentación del cuadro social no esconde los aspectos oscuros y conflictivos de la realidad; así Superman lucha contra empresarios que ahorran poniendo en riesgo la vida de los obreros, directores de orfanatos que explotan a los niños y llega incluso a parar una guerra obligando a los comandantes de los dos ejércitos a hablar entre ellos. Para las épocas más recientes, no sólo no faltan ejemplos de posiciones políticas no alineadas a las del gobierno estadounidense sino que son varios los cómics que han reflexionado sobre la ética del superhéroe y los límites de sus acciones.

¹¹⁴ No es casual que este tipo de escenarios se presenten sólo en historias imaginarias como las publicadas por DC bajo el sello *Elseworlds*. Éstas, al estar fuera de la *continuity*, están libres de crear ‘acronías’ en las que las acciones de los superhéroes no están limitadas por los vínculos de la historia.

¹¹⁵ Eventualmente, desde un punto de vista ideológico sería pertinente señalar que los casos de

La serialidad parece decisiva también con respecto al segundo vínculo, el que impide a los superhéroes matar a sus enemigos; en particular esto deja abiertas las posibilidades de continuación serial y, más en general, la continua presencia de un antisujeto impide al sujeto la conjunción con el objeto de valor que cerraría la narración. Al respecto, una confirmación de que no se trata sólo de una posición moral viene de la figura del Punisher que, a primera vista, parecería una excepción: Frank Castle no tiene ningún escrúpulo en matar a alguien que considera un criminal, pero, en el caso de algunos enemigos, nunca consigue hacerlo y la resolución de la historia queda suspendida...

Un poco diferente, pero igualmente irresoluble, es el caso de Bruce Banner, que es prácticamente desprovisto de control sobre sus pasiones, puesto que cada vez que se encuentra en una situación de estrés se transforma en el colérico, muy violento y extraordinariamente fuerte Hulk. Esta situación se puede describir a través de la oposición, propuesta por Jacques Geninasca, entre *sujeto que quiere* y *sujeto querido*, el primero es definido por unas valorizaciones predicativas (responsables del querer, del deber, de la acusación y de la excusa), y el segundo por unas valorizaciones tímicas (de las que dependen, por ejemplo, el deseo o el miedo). En este sentido Hulk sería un típico *sujeto querido*, un sujeto que, “al definirse por la espontaneidad de su existencia tímica, es incapaz de proyectos, de un hacer subordinado al saber y al querer, que gobiernen sus intenciones preliminares” (Geninasca 1997: 46, trad. nuestra), una definición que se ajusta bien a sus acciones impulsivas y emotivamente sinceras, pero de una autenticidad que “consiste enteramente en la incontrolada espontaneidad de su ser y de su hacer” (id.). Con esta condición se explica también la total ausencia de sentido de culpa de Hulk y su muy reducida propiedad de lenguaje; la razón es que en el *sujeto querido* está ausente la estructura modal necesaria para un acto de creencia, es decir, para ser un *sujeto que cree*, y, como consecuencia, resulta “incapaz de asumir la responsabilidad de sus actos o de hacerse cargo de la verdad de su palabra” (id.).

Desde una perspectiva un poco diferente, otra posible interpretación de la figura de Hulk se encuentra en la introducción a *Semiótica de las pasiones*, donde Greimas y Fontanille escriben:

experimentos políticos llevados a cabo por personajes dotados de superpoderes son normalmente descritos como distopías y que, además, tanto las naciones ficticias de Marvel como las de DC son muy a menudo colocadas en el continente africano, evidentemente el más ‘imaginario’ de todos.

Si, en lugar de considerar las formas cotidianas del discurso pasional en las que la sensibilización ondulante es difícil de distinguir de la tensividad siempre presente en el desarrollo discursivo, nos volviéramos hacia los casos extremos, hacia las pasiones ‘violentas’ como la cólera, la desesperación, el deslumbramiento o el terror, veríamos aparecer la sensibilización, en su puntualidad incoativa, como una *fractura* del discurso, como un factor de heterogeneidad; diríamos que como una especie de trance incipiente del sujeto que lo transporta hacia un más allá del sujeto y lo transforma en sujeto *otro*. Ahí, la pasión aparece al descubierto, como la negación de lo racional y de lo cognoscitivo, y el ‘sentir’ desborda al ‘percibir’ (Greimas, Fontanille 1991: 18).

Lejos de ser unánimemente aceptada, esta perspectiva ha sido objeto de varias críticas, sobre todo por su tendencia a basarse en una oposición pasión-razón, típica de la *doxa*, en lugar de oponer pasión a acción, como es requerido por un enfoque sintáctico de los elementos en cuestión (cfr. sobre todo Landowski 2004); sin embargo, la idea de una propioceptividad que se manifiesta de manera ‘salvaje’ y que reclama sus derechos como ‘sentir’ global parece bien adecuada para el caso de Hulk, que análogamente al homérico Aquiles representa un verdadero *medium* de la ira (*menis*), un cuerpo atravesado, en su totalidad, por una instancia que lo trasciende. Así, exactamente como en el caso del héroe griego, Hulk y su cólera forman una pareja indisoluble. Como escribe Peter Sloterdijk, frente a esta unión preestablecida es inútil cualquier tentativa de reconducir la ira a causas externas: “Aquiles [y, de la misma manera, Hulk] está lleno de ira de la misma manera que el Polo Norte es de hielo, el Olimpo está rodeado de nubes y el mont Ventoux se ve azotado por el viento” (Sloterdijk 2006: 17). Y, con palabras que recuerdan mucho la idea de trance del sujeto formulada por Fontanille y Greimas, Sloterdijk añade también que, en el mundo de la épica griega, el acusativo es todavía ingobernable y “no son los hombres los que tienen sus pasiones, sino que son las pasiones las que dominan a los hombres” (id.: 17).



Fig. 11. Hulk es colérico como el Mont Ventoux es ventoso.

En todo esto, no es que Aquiles no conozca el tiempo de la indecisión, pero basta un impulso suficientemente fuerte para que él y su *menis* vuelvan juntos. De la misma manera, hay momentos en los que Hulk no está presente, pero basta que Banner esté

sujeto a una excitación suficiente para que vuelva a transformarse. Otra vez, esta situación de equilibrio inestable es una garantía para la narración serial, que puede ser renovada continuamente. Sin embargo, la articulación pasional de la que es sujeto Banner/Hulk puede ser examinada más en detalle haciendo referencia a un famoso artículo de Greimas dedicado al análisis de la cólera (cfr. Greimas 1983).

En este estudio, el semiótico lituano observaba que la cólera se presenta como una secuencia que implica una sucesión de ‘frustración’, ‘insatisfacción’ y ‘agresividad’. En esta secuencia juega un papel decisivo la ruptura de una relación casi contractual con otro sujeto, la decepción debida a una confianza que se revela mal depositada y que, al final, conduce a un repentino brote de rabia. Al respecto, es interesante leer el primer ciclo de historias de *Ultimates*, escrito por Brian M. Bendis y ambientado en una versión diferente del universo Marvel (precisamente el universo Ultimate, del que hablaremos en 2.9.4). Aquí, Banner es un científico encargado por la agencia gubernativa estadounidense S.H.I.E.L.D. de volver a elaborar la fórmula del suero del supersoldado, la misma que, cincuenta años antes, había permitido que Steve Rogers se convirtiera en Capitán América. Haciendo una prueba sobre sí mismo, Banner se transforma por primera vez en Hulk, pero una vez capturado su cuerpo vuelve a la normalidad. De hecho, Bruce no volvería nunca a ser Hulk si no se desarrollara una sintaxis narrativa que lo lleva a una frustración y a una insatisfacción que lo conducen a desear ser otra vez el fortísimo monstruo verde. Siguiendo el orden de los acontecimientos, antes de todo Banner es degradado a número dos del proyecto de investigación a favor de Henry Pym, que descubre la fórmula para transformarse en Giant-Man, luego es humillado por su ex novia Betty, ahora jefa de comunicación del programa Ultimates, y finalmente es víctima de chistes malévolos por parte de los otros compañeros. Es precisamente en este momento, frustrado y ‘traicionado’ por su jefe, sus compañeros y su amada, cuando Banner decide asumir otra dosis de una versión modificada del suero, que lo hará transformarse en Hulk otra vez y, desde entonces, también en todas las ocasiones en las que pierda el control de sus pasiones. La razón oficial por la que Bruce toma esta decisión es que quiere dar al grupo de superhéroes Ultimates un enemigo contra el que luchar, pero en realidad, cómo confiesa él mismo, lo hace porque echa de menos “ser grande”.

Esta versión de los orígenes del personaje es interesante porque explicita el recorrido pasional que conduce Banner al devenir Hulk, es decir, la cólera personificada. Una

articulación narrativa de la pasión de este tipo es lógicamente necesaria y podemos decir que Bendis, aunque modifique algunas de las características principales del personaje¹¹⁶, ha entendido perfectamente su gramática profunda: si el estado inicial a partir del cual se pone en marcha el recorrido de la cólera no es en absoluto neutro, sino que es el estado de un sujeto fuertemente modalizado, entonces Bruce *tiene que* ser un tipo frustrado e insatisfecho. Esta situación, que lo pone siempre al borde de un brote de ira y, por ende, de la transformación, es también la garantía de nuevas historias, de la prosecución infinita de la serialidad.

Siendo así las cosas, no sorprende que estas pasiones sean narrativamente reactivadas a menudo a través de la referencia a los orígenes de los personajes. Así, históricamente, dentro de Marvel se solían recordar al principio de una aventura, aunque en tiempos recientes este uso se haya hecho menos común, sustituido por flashbacks internos a la narración. Esta práctica, al contrario, no es tan habitual en DC donde, sin embargo, los orígenes de los superhéroes tienen un papel aun más importante y han sido objeto de varias historias que han contado de muchas y diferentes formas estos acontecimientos clave. De todas formas, tanto en un caso como en el otro, además de constituir una introducción a los temas típicos de la serie, las referencias a los orígenes aclaran las motivaciones profundas y los problemas irresolubles que mueven a los personajes a la acción. De esta forma, la reactivación pasional funciona como mecanismo que renueva la infinitud de la narración serial.

2.7 El tiempo del mito en Superman

Las características de la estructura serial en general y de sus varias declinaciones comportan, por sí mismas, unas consecuencias que tienen que ver con la temporalidad, una problemática especialmente interesante desde el punto de vista de la semiótica de la cultura.

Al respecto, la reflexión puede empezar con las clásicas consideraciones de Eco

¹¹⁶ La diferencia más importante entre la versión tradicional y la versión Ultimate es que, en la segunda, Hulk es la expresión de los deseos profundos de Banner y no un antisujeto que lo odia y se les opone. Consideramos que un estudio exhaustivo del personaje no podría ignorar esta diferencia y también otras que se han manifestado, durante los años, en la serie regular. Sin embargo, el objetivo de nuestro análisis es otro, ya que se reduce al reconocimiento de los elementos principales que están en la base de la inestabilidad de Banner, es decir, de la aparición de Hulk, que, con su misma presencia ‘catastrófica’, funciona como motor para el desarrollo de nuevas historias.

sobre el mito de Superman, que se pueden extender a todos los superhéroes hasta los años sesenta y que, de alguna forma, siguen siendo válidas hasta nuestros días. Entre el héroe de los cómics y las figuras de la mitología clásica, nórdica o las de las religiones reveladas, nos dice Eco, hay una diferencia fundamental. Ésta reside en el hecho de que la imagen de estos personajes estaba fijada en sus características eternas y en su historia irreversible: “Hércules se había concretado en un desarrollo temporal de acontecimientos, pero este desarrollo había concluido, y la imagen simbolizaba, junto con el personaje, la historia de su desarrollo, y constituía su registro definitivo y su juicio” (Eco 1964: 260). De forma más general, las narraciones clásicas contaban generalmente historias ya conocidas mientras que los personajes de los cómics pertenecen a una *civilización de la novela* donde el interés del lector reside en lo que va a acontecer, en la imprevisibilidad de la intriga; los hechos no han acontecido ya sino que, al contrario, acontecen mientras están siendo contados.

En esta situación es problemático crear un personaje mítico porque éste es la encarnación de una ley, de una exigencia universal y, consecuentemente, tiene que ser de alguna manera *previsible* y no puede reservar sorpresas. Superman, nos cuenta Eco, en cuanto mito debe ser un arquetipo y, por esta razón, tiene una inmovilidad, una fijeza emblemática que hace que sea muy reconocible; sin embargo, al ser comercializado en un ámbito productivo y cultural en el que las narraciones se basan en la forma-novela está sometido a un tratamiento que es característico de los personajes novelísticos y que lo acerca a su público.

Esta fricción es tematizada a través de la profesión de Clark Kent, que es un periodista. Y los periódicos, como observa Lotman, están en el polo opuesto del “espacio de la información” con respecto al mito, es decir, el género en el que se inscribe la figura de Superman. Por una parte es protagonista “la repetitividad, que subraya que lo que tenía que suceder ha sucedido una vez más, por otra la noticia que ha sucedido algo nuevo y anómalo” (Lotman 1994: 88, trad. nuestra).

Pero el contraste entre el carácter novelístico de las aventuras de Superman y el carácter mítico del personaje posee unas implicaciones que no son relativas al nivel temático sino que se desprenden del mecanismo serial:

En el ámbito de una historia, Superman realiza una determinada hazaña (destruye, por ejemplo, una banda de gangsters); aquí termina la historia. En el mismo comic book, o a la semana siguiente, empieza una nueva historia. Si ésta se iniciara en el mismo punto en que había

terminado la anterior, Superman habría dado un paso hacia la muerte (Eco 1964: 270).

Sin embargo, esto no es posible: “Superman no puede consumirse, porque un mito es inconsumible” (id.: 265). Por otro lado, es mito sólo a condición de vivir en nuestra vida cotidiana, en nuestro presente, y de estar sometido a nuestras mismas condiciones de vida. Así, Superman tiene que “ser inconsumible y, al mismo tiempo consumirse según los modos existenciales cotidianos” (id.). La solución de los autores a esta paradoja ha sido la de separar, de alguna manera, la temporalidad del texto de la del mundo real.

Todas sus historias se desarrollan dentro de una especie de clima onírico —completamente inadvertido para el lector—, en el que aparece muy confuso aquello que ha sucedido antes y lo que ha sucedido después, y el narrador reemprende una y otra vez el hilo de la narración, como si hubiera olvidado decir algo, y deseara añadir algunos detalles a lo dicho [...]. Con este bombardeo masivo de acontecimientos no unidos entre sí por un hilo lógico, y no dominados mutuamente por ninguna necesidad, el lector, naturalmente, sin darse cuenta de ello, olvida la noción del orden temporal. Y le sucede que vive en un universo imaginativo en el que, a diferencia de lo que sucede en el nuestro, las cadenas causales no están abiertas (A provoca B, B provoca C, C provoca D, y así hasta el infinito), sino cerradas (A provoca B, B provoca C, C provoca D, y D provoca A), y carece de sentido hablar de aquel orden del tiempo a base del cual se describen, habitualmente, los acontecimientos del macrocosmos (id.: 271- 273).

De esta manera se pone en crisis el tiempo del cuento, es decir, la noción de tiempo que une entre sí las diferentes narraciones. Se trata de una estrategia de ruptura de las relaciones temporales parecida a las adoptadas en obras vanguardistas como *Finnegans Wake* o *L'année dernière a Marienbad*, donde este procedimiento tiene una función crítica y alegórica. Sin embargo,

Las aventuras de Superman [...] no han adquirido esta intención crítica, y la paradoja temporal sobre la que se sostienen *debe* escapar al lector (como probablemente escapa a los autores), porque una noción confusa del tiempo es la única condición de credibilidad del relato. Superman se sostiene como mito, únicamente en el caso de que el lector pierda el control de las relaciones temporales y renuncie a razonar tomándolas como base, abandonándose así al flujo incontrolable de las historias que se le ofrecen y manteniéndose en la ilusión de un continuo presente. Puesto que el mito no está aislado ejemplarmente en una dimensión de eternidad, sino que, para ser compatible, debe hallarse inmerso en el flujo de la historia actuante, esta historia es negada automáticamente como flujo y vista como presente inmóvil (id.: 274-275).

Todo esto es posible gracias al tipo de serialidad adoptado: una serialidad iterativa o, como la llamará el mismo Eco (1985), en *loop*. Gracias a su carácter ‘suspendido’, a su ausencia de progresión, de temporalidad lineal, la serie iterativa se permite referencias a la realidad sin que ésta la lleve a su lógica, sin que los lectores pretendan que la siga. Además, el efecto está reforzado por la gran cantidad de *imaginary tales* y *untold stories*¹¹⁷ que favorecen la pérdida del orden temporal de la serie.

Las consideraciones de Eco, pensadas a partir de los cómics DC de los años cincuenta, siguen teniendo cierta validez; sin embargo, las cosas se complican a partir de los sesenta, cuando la Marvel introdujo formas seriales que se desarrollaban en el tiempo y empezó a crear una *continuity* narrativa. En este universo los acontecimientos están ordenados en una línea temporal y el resultado es que los personajes acumulan una experiencia que no tenían al principio; aunque muy lentamente, envejecen, se casan, tienen hijos... Esto no significa que la tensión entre la temporalidad del mundo real y la del mundo ficcional sea eliminada; al contrario, se hace evidente y los lectores se ven obligados a aceptarla. La razón no reside simplemente en el hecho de que el tiempo corre más lentamente sino que la relación entre numerosas historias con acontecimientos reales (guerras, presidentes de la república, pero también modas, tecnologías, etc.) conlleva una serie de discrepancias y paradojas temporales que se hacen patentes para cualquier lector no ocasional.

El efecto más importante de la mayor linealidad de las series de Marvel es que, si las contraponemos con las del universo DC, éstas parecen basarse en dos concepciones temporales opuestas: si la serialidad DC se funda en una temporalidad mítica, la temporalidad de las series Marvel es, con seguridad, de tipo más histórico. Buena parte de los próximos párrafos estará dedicada al análisis de las diferencias entre estos dos modelos; de momento, sin embargo, nos concentraremos sobre algunos elementos comunes, observando que un componente mítico, más o menos acentuado, está presente en todos los cómics de superhéroes, independientemente de la serialidad a las que están sujetos. Al respecto, nos parece que la cuestión pueda ser abordada a partir de las

¹¹⁷ En seguida hablaremos detalladamente de este tipo de historias. De momento diremos que las *imaginary tales* son historias que parten de unas premisas diferentes a las que rigen la serie; en otras palabras, responden a preguntas del tipo “¿qué pasaría si...?” e hipotetizan que unos personajes se hayan casado, que enemigos sean amigos, etc. Las *untold stories*, por su parte, retoman viejos acontecimientos ya contados para revelar detalles todavía desconocidos y arrojar otra luz sobre esos eventos. Utilizando las categorías de Lotman ilustradas en 2.3, se puede decir que las *untold stories* reorganizan la memoria de la forma más sencilla, es decir, añadiendo elementos, sin contradecir los hechos precedentes sino rellenando espacios vacíos en la historia.

nociones de *oralidad* y *paraliteratura*.

2.8 Consideraciones sobre mito, oralidad y paraliteratura

La paraliteratura ha sido generalmente definida en negativo, ya que las interpretaciones no buscaban los elementos esenciales del género, sino que se preguntaban por lo que no era literatura. Sin embargo, y simplificando mucho, siguiendo a Andrea Miconi (2001) se puede dar una definición ‘en positivo’ en la que

la paraliteratura representa, a través de figuras estereotipadas, el contraste entre los valores esenciales de la existencia (bien/mal, felicidad/infelicidad, orden/caos, etc.), y los pone en juego en una intriga de tonos muy agonísticos. Estos aspectos [...] corresponden exactamente a las *características de la narración oral*, que representa los valores universales a través de la iteración de ‘secuencias formularias’ fijas y de figuras estereotipadas.

La paraliteratura, entonces, no es un producto directo de la escritura sino la vuelta escrita de una tradición oral en el interior de las sociedades de masas (Miconi: 393, trad. nuestra).

Si aceptamos esta posición, y si consideramos los cómics de superhéroes como una forma de narrativa neo-oral (Ong 1982), se da espacio para algunas observaciones relativas al tema de la construcción de la memoria.

Ya hemos visto que en los textos seriales es práctica común contar varias veces algunos acontecimientos clave que, en los cómics de superhéroes, coinciden a menudo con la historia de los orígenes de los personajes. Esta dinámica recuerda aquella bien conocida del *remake* cinematográfico (Dusi 2003; Dusi, Spaziante 2006), donde unos textos de ‘llegada’ (textos *target*) valorizan unos textos de partida (textos *source*), utilizándolos como una especie de pre-textos que, en un júbilo del ‘re’, se reabren, readaptan, reelaboran y reactivan.

De esta forma, como observan Dusi y Spaziante (id.), el *remake* entra en un mecanismo de mitopoiesis contemporánea. Los textos que se replican son, normalmente, considerados clásicos, pero el proceso funciona también al revés, puesto que la réplica es un reconocimiento de la calidad de clásico de un texto y, en este sentido, hace que sea tal. Así, “la dialéctica entre el texto de origen y el texto replicado no es condición necesaria, sino uno de los elementos que se insertan en un proceso de valorización sociosemiótica del texto” (id.: 15, trad. nuestra).

En términos de Lotman, se trata del mecanismo dinámico entre las dominantes que

se realizan en los textos y unas estructuras de fondo que definen tanto las invariantes como las posibles variaciones. De esta manera, los reenvíos al pasado del personaje, el crecimiento y la reescritura de ciertos episodios operan recorriendo las modalidades de existencia semiótica –de la posibilidad hasta la realización pasando por la virtualización y la actualización– y fijan el pasado del personaje, los acontecimientos y las relaciones realmente significativas. Al contrario, los episodios y acontecimientos que no se ‘reactivan’ se consideran como menos importantes o, incluso, inexistentes. En todo caso, la construcción de la memoria serial, así como de la oral, se realiza siempre mediante un constante uso de anáforas, necesarias también para dejar la puerta abierta a nuevos lectores o espectadores u oyentes, que llegan en *medias res*.

Este permanente diálogo intertextual muestra eficazmente que el mecanismo mitológico funciona según procedimientos típicos de la cultura oral en la que la tradición, considerada siempre idéntica, es en realidad el resultado de un proceso de cambios que la reactualizan adaptándola a la situación presente (homeostasis).

En este sentido, el recurso al concepto de oralidad explica también las tendencias conservadoras de los lectores de cómics de superhéroes, bien ilustrado por Frank Miller en esta conversación con Will Eisner:

MILLER: Hoy en día hay un poco de todo, porque sigue habiendo este público devoto al que realmente le preocupa más *Green Lantern*.

EISNER: ¿Quieres decir que hay gente a la que le preocupa realmente más el propio *Batman* que la versión de Frank Miller de *Batman*?

MILLER: Por supuesto, ¡y me odian a muerte!

EISNER: ¿De verdad? Me resulta difícil creerlo.

MILLER: Sí. La verdad es que estoy escandalizando a estos tipos tan ‘devotos’ porque estoy enredando con todos estos personajes. Creen que se trata de tierra sagrada, y yo que son un juguete para divertirse (Schutz, Brownstein 2005: 200-201).

Estas palabras de Miller, más allá de su objetivo polémico, nos indican claramente algunos elementos clave de este sistema cultural. El primero es la cuestión de que, tratándose de narraciones tan largas, hay varios autores que, con el curso del tiempo, se suceden como escritores y dibujantes; por mucho que quiera ser fiel a la tradición, cada uno de ellos proporciona, inevitablemente, una visión personal del personaje y del entorno en que éste opera, creando una situación análoga en cierta forma a la de la

narración oral, donde el narrador no se sentía obligado a mantener una actitud constante hacia la materia tratada o un tono uniforme hacia su lector, donde, en otras palabras, el ‘yo poético’ no correspondía a un punto de vista fijo, sino que variaba dentro de una misma obra (McLuhan 1962).

Además, aunque en menor medida en épocas recientes, en estos cómics el autor tiende a desaparecer detrás de la importancia del personaje y de su significado, que, como ya hemos dicho, depende en buena parte de su público. Este último, aunque de forma diferente, tiene una influencia que puede recordar a la del auditorio de los cuentos orales y, tal y como las reacciones de este último influían en el aedo, así los fans pueden hacer cambiar las decisiones de una editorial, como pasó, por ejemplo, en el caso de Hal Jordan (Linterna Verde), devuelto a la vida por un levantamiento de sus fans después de haber sido transformado en villano y luego matado; un acontecimiento que demuestra que estos personajes pertenecen, son *propiedad*, del imaginario colectivo, es decir, de su público, más que de una editorial.

Estas consideraciones traen a la mente una oposición clásica que Lotman retoma al diferenciar entre una *estética de la identidad* (o *arte canónico*) y una *estética de la oposición*. La primera establece que el acto de creación consiste en cumplir las reglas, en el sentido de que “el campo del mensaje se canoniza al máximo, y la ‘lengua’ del sistema conserva su carácter no automatizado” (Lotman 1996: 183). Es el caso de los cómics de superhéroes clásicos, donde se encuentra cierta libertad formal, aunque vinculada a la repetición de unos elementos fundamentales. Al contrario, en la estética de la oposición, “la naturaleza de los códigos es desconocida por el auditorio antes de empezar la percepción artística” (Lotman 1970a: 352).

Lotman nos dice que los productos de la estética de la oposición tienen fronteras firmes (nuevamente, la función del marco) y encierran en sí toda la información, mientras que los productos de la estética de la identidad encierran en sí sólo una parte mínima de ella. Mientras que un receptor de las primeras es ante todo un oyente orientado a recibir información de un texto, el receptor de las segundas “sólo está colocado en condiciones favorables para prestarse oídos a sí mismo. No es sólo un oyente, sino también un creador. [...] el texto fijado gráficamente o de otra manera no es más que la parte más perceptible sensorialmente de la obra, pero no la fundamental” (Lotman 1996: 186). Estas obras desempeñan el papel de excitantes que provocan el incremento de la información dentro de la conciencia del receptor. Éste es, por tanto,

extremamente activo y se explica así que un sistema canónico siga funcionando desde el punto de vista informacional. Aquí Lotman está pensando en el folclore y el arte medieval, pero el razonamiento es válido también en el caso de las obras de la moderna cultura de masas. Es más, en nuestros días el público ha empezado a hacerse activo, no sólo desde el punto de vista cognitivo, sino al producir también sus contenidos. Los fans publican fanzines, escriben blogs, e incluso producen películas basándose en los mundos de los productos que les apasionan. Es aquí, fuera y no dentro del texto o, mejor dicho, es en este co-texto donde los productos de la cultura popular tienen su mayor efecto informativo.

Este carácter participativo encuentra quizás su punto más espectacular en la práctica del *cosplay* (del inglés *costume play*) que, aunque más radicado entre los apasionados del manga, toca también el mundo de los superhéroes. Este fenómeno de origen japonés, pero difundido también en Europa y América, consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un cómic, una película, un libro, un videojuego o incluso cantantes o grupos musicales e intentar interpretarlo en la medida de lo posible. La difusión de esta práctica entre los apasionados de los superhéroes, que reactiva el vínculo tradicional entre mito y rito, nos indica que, al contrario de lo que afirmaba Miller, también los fans consideran a los personajes juguetes para divertirse. Al mismo tiempo, sin embargo, Miller está en lo correcto cuando observa que, para los apasionados, los superhéroes son “tierra sagrada”. Las que Miller considera dos actitudes contrapuestas (tratar a los personajes como un juguete o como ídolos sagrados) se encuentran, al contrario, reunidas en la misma práctica, ya que “existe un amplio acuerdo sobre el hecho de que un buen *cosplayer* es aquel que consigue parecerse lo más posible al personaje del que va disfrazado” (Vanzella 2005: 94, trad. nuestra). En otras palabras, el *cosplay* es ‘correcto’ si, tanto a nivel del disfraz como a nivel de las acciones y de la actitud, se reproducen las características fundamentales de los personajes, un procedimiento que revela una faceta mítica en el hecho de que todas las variaciones no hacen sino exaltar los trazos ejemplares y significativos del modelo. El mismo tradicionalismo denunciado por Miller, el carácter sagrado de la relación de los *fans* con los personajes se encuentra, pues, también en el *cosplay*, cuyos rituales confieren a los personajes de ficción el estatus de figuras míticas, es decir, de unos arquetipos que, siguiendo la definición de Mircea Eliade (1963), proporcionan modelos a la conducta humana y, por eso mismo, confieren significación y valor a la existencia.

Este respeto casi religioso hacia los elementos fundamentales de la tradición tiene un correlativo textual en el hecho de que las series –todas, aunque, como veremos, algunas más que otras– son sistemas que marcan el ‘inicio’ sin dejar marcada la categoría del ‘fin’. Como nos enseña Lotman en un breve, pero denso ensayo, en que reflexiona sobre el valor modelizante de los conceptos de ‘fin’ y ‘principio’, ésta no es una operación sin consecuencias. Esta orientación de los cómics de superhéroes explica, por ejemplo, la insistencia sobre los orígenes de los personajes, con la proliferación de historias que, desde diferentes puntos de vista, cuentan cómo el héroe ha adquirido sus poderes. Es verdad que la función de estas historias puede ser simplemente la de ‘rejuvenecer’ al personaje, pero la clave es que, desde esta perspectiva, “ofrecen interés sólo los acontecimientos que se repiten, que se consideran como una cadena de fenómenos semejantes, reconocibles por el hecho de que se les puede reducir al *primero* de ellos” (Lotman 1970b: 200). Además, la repetición de la narración de los orígenes sirve también para ‘consolidar’ la inmortalidad del héroe y su carácter mitológico, puesto que, en el marco de este tipo de sistemas culturales, “lo que se ha creado (que tiene un principio) se considera indestructible (que no tiene fin)” (id.: 200).

A partir de estas consideraciones se puede observar que incluso la actitud historiográfica de los fans está impregnada de una lógica mítica. Siempre en el mismo texto Lotman indica que

al sistema que marca el principio y no marca en cambio (o lo marca débilmente) el fin, corresponderán todos los textos sobre ‘la edad de oro’ como punto de partida de la historia del género humano, mientras que a los sistemas que marcan el fin corresponderá el traspaso de la armonía al término del proceso histórico (id.: 201).

Ahora bien, cualquier aficionado no puede no relacionar estas palabras con los términos utilizados en la historia de los cómics de superhéroes. En particular, la idea de pensar la cronología superheroica como una sucesión de Edad de Oro, de Plata y de Bronce –una terminología, además, especialmente interesante porque ha surgido en el ámbito del *fandom* y no en el de la crítica– revela la típica añoranza de una mítica perfección originaria, el recuerdo imaginario de un paraíso perdido y la sensación de una degradación progresiva del cosmos, que necesita de periódicas reconstrucciones en las que el tiempo se ‘reactiva’ (Eliade 1963).

2.9 Tiempo histórico y tiempo mítico

En el párrafo precedente hemos intentado mostrar que una cierta concepción mítica está presente en varios niveles en el mundo de los superhéroes. Teniendo presente esto, es ahora el momento de volver a examinar las anunciadas diferencias entre Marvel y DC. Aunque otras editoriales compongan el mundo de los superhéroes, éstas representan seguramente las referencias más importantes, ocupando la mayoría del espacio del imaginario como de las clasificaciones de ventas. Por esta razón, los próximos párrafos estarán contruidos sobre una comparación entre estos dos universos, considerados como válidos ejemplos de todos los cómics de superhéroes. Como veremos, el elemento clave de esta oposición es la diferente organización serial que han tenido a lo largo de su historia, que desemboca en dos concepciones temporales opuestas.

2.9.1 Dos temporalidades

Según Uspensky, aunque puedan existir varias maneras de concebir el tiempo, hay una antítesis muy importante entre dos modelos opuestos que pueden concebirse como situados en los dos extremos de un *continuum* de temporalidades posibles. La primera es la percepción histórica del tiempo, la segunda es su percepción cosmológica.

La conciencia histórica organiza los acontecimientos del pasado en una serie de causas y efectos. Los acontecimientos del pasado se presentan así coherentemente, como resultado de otros acontecimientos, relativamente más antiguos; por ello, la conciencia presupone en cada ocasión el reenvío a un estado precedente (¡pero no originario!), que, a su vez, está conectado por las mismas relaciones (de causa-efecto) a un estado precedente, aún más antiguo, y así sucesivamente.

La conciencia cosmológica, por su parte, presupone la correlación de los acontecimientos con un estado originario, inicial, que, por así decir, no desaparece nunca, en el sentido de que su emanación sigue siendo percibida en cada ocasión. Los acontecimientos que acaecen en este tiempo originario aparecen como un texto que se repite (se reproduce) continuamente en los acontecimientos sucesivos. Este texto originario, ontológicamente primario, que de alguna forma se pone en relación con todo lo que viene a continuación, corresponde a lo que conocemos generalmente como mito (Uspenskij 1987:21, trad. nuestra)

La conciencia histórica evalúa los acontecimientos presentes desde el punto de vista

del futuro, es decir, del futuro tal y cómo es visto en ese momento. En otras palabras, la relevancia de estos acontecimientos se basa en su proyección futura, en sus posibles efectos y consecuencias.

Al contrario, en el ámbito de la conciencia cosmológica los acontecimientos son relevantes por su relación con el pasado. Estos se presentan no como causa de acontecimientos futuros, sino como consecuencias y reflejos de estados precedentes que los determinan. En otras palabras, “en el presente no se observa un preanuncio del futuro, sino más bien la manifestación de un estado originario” (id.: 22) que impregna todo, cualquier cosa, y que media entre el presente y el futuro.

En la conciencia histórica el futuro es pensado por analogía con el presente y es visto como aquel presente que vendrá en el futuro y con respecto al cual el presente actual será pasado. En esta concepción, pues,

el futuro es el tiempo que *no está*: es lo que nace del presente, así como el presente nace del pasado. Este tiempo tiene todavía que nacer, que cambiar, y, entonces, no será futuro, sino presente. En la percepción del futuro se deposita así una visión evolutiva, en perspectiva del fluir del tiempo, que da lugar a una visión según el curso de la historia, el proceso histórico (id.: 25).

De esta manera, pasado y futuro son vistos como diferentes desde el punto de vista existencial: el pasado ha sido y el futuro será, pero mientras ‘ha sido’ es todo lo que se podía decir ‘es’, ‘será’ es justamente lo que todavía no existe.

Las cosas van de otra forma si adoptamos una conciencia cosmológica. Aquí, el pasado es visto en analogía con el presente y, por consecuencia, el futuro es pensado por analogía con el pasado:

Exactamente como el pasado, el futuro es entendido, en este caso, como lo que *no está* en la realidad inmediatamente perceptible; y, además, el futuro *está* en el mismo sentido en el que está el pasado: ambos se dan como una realidad que no es de este mundo, como algo que existe, pero no es accesible a la percepción inmediata mediante los sentidos, que se encuentra más allá de la experiencia real. Pasado y futuro son similares, por tanto, desde el punto de vista existencial, y se distinguen sólo empíricamente, no en el plano de la existencia [...]. El futuro se presenta como lo que ya existe en alguna parte, pero que aún no nos ha alcanzado (id.: 26).

2.9.2 Temporalidad histórica y mítica en Marvel y DC

En los últimos años, sobre todo después del evento del 1985-1986 *Crisis en las tierras infinitas* (cfr. 2.11), DC ha intentado construir una *continuity* parecida a la de la Marvel y, ya en parte desde los años setenta sus series habían empezado a seguir un modelo en espiral que introdujo cierta linealidad. Sin embargo, la iteratividad típica de sus series de la Edad de Oro no ha desaparecido totalmente y, lo que es aún más importante, ha dejado sus huellas en la organización y en la concepción de este universo. La razón de esta importancia es que, como hemos visto, en el modelo serial iterativo la temporalidad dominante es la cíclica y la consecuencia es una organización que, en buena parte, responde a la lógica de la conciencia cosmológica.

Por su parte, la serialidad de Marvel, aunque como todo tipo de narración serial tenga elementos propios del tiempo cíclico, frente a la serialidad DC está seguramente mucho más cerca de una temporalidad histórica. De hecho, la utilización de una serialidad en espiral o en forma de saga corresponde a una tentativa de parcial desmitización y al acercamiento de los personajes a los lectores (cfr. 1.5). El superhéroe de Marvel sigue manteniendo características míticas, pero se encuentra sumergido en unas dinámicas ‘históricas’; en cuanto mito, tiene que quedarse siempre igual, pero, puesto que está metido en el flujo del tiempo, tiene también que evolucionar de alguna manera.

En las series de Marvel el tiempo fluye y todos los acontecimientos, por lo menos en línea de principio, son significativos, se acumulan y forman una memoria. Los personajes, a causa de la linealidad de sus aventuras, han de tener en cuenta forzosamente un pasado que se enriquece de mes en mes. Al mismo tiempo, esta memoria pertenece también al lector que, desde el punto de vista del último número de una serie, puede observar en perspectiva todos los acontecimientos contados en la *continuity*.

Al contrario, los personajes DC son más fijos y las historias, en general, más ‘atemporales’ (aunque, repetimos, después de la primera *Crisis*, DC se ha acercado mucho al modelo de Marvel). Así, en este universo son muy importantes las historias de los orígenes, contadas con mucha frecuencia y de manera diferente, pero siempre evidenciando las características fundamentales de los héroes, las marcas semánticas que hacen que sean lo que son y lo que siempre serán. Esta atención a los orígenes es típica de la cosmología mítica, donde se cuenta siempre algo que ya ha acontecido y es

conocido por el público. Las variantes y las añadiduras no modifican la esencia del mito, aunque esto pueda ser contado de forma más o menos excitante o detallada. No es casualidad que, aunque presentes desde siempre en el universo DC, las historias-*calcos* de los orígenes de los varios superhéroes hayan proliferado después de *Crisis en las Tierras Infinitas*, cuando apareció la revista *Secret Origins*, como después de la más reciente *Crisis Infinita*. En estas dos ocasiones el universo DC sufrió una profunda reorganización que, en un sistema con características míticas no podía no coincidir con un nuevo inicio (y con nuevos orígenes de los diferentes héroes) puesto que, como nos cuenta el gran mitólogo Eleazar M. Meletinski,

la característica fundamental del mito [...] reside en que remite la esencia de la cosas a su génesis; explicar la estructura de una cosa significa relatar de qué modo fue formada; describir el mundo es lo mismo que relatar la historia de su creación. Las raíces de esta concepción hemos de buscarlas en la identificación mitológica entre origen y principio, entre la sucesión temporal y la relación causa-efecto como una metamorfosis material, en la sustitución de un asunto cualquiera por otro en el marco de un acontecimiento particular. [...] La región del ‘antes’ representa el lugar de las causas originarias, la fuente de todo lo que ha sucedido ‘después’ (Meletinski 1993: 164-165).

Sin embargo, también muchas de la historias ‘regulares’ publicadas por DC pueden ser vistas como una reafirmación (o una relectura) del mito inicial. La razón es que, como reza la entrada “mythos/logos” de la *Enciclopedia Einaudi*,

en el universo del mythos [...] cada acontecimiento no puede sino introducirse en una estructura preexistente, no puede por definición no haber sido previsto, no puede no obedecer a su propia esencia constitutiva desde siempre inscrita en el orden del mundo. Así el mito borra no los acontecimientos sino la idea misma de cambio y de historia (Caprettini, Ferraro, Filoramo 1980: 681, trad. nuestra).

Aunque las series de esta editorial hayan adoptado formas de serialidad en espiral, sin embargo, el modelo iterativo no ha desaparecido y, en general, es importante notar como en la historia de los cómics DC siempre ha sido más difícil que un acontecimiento entre a hacer parte de la historia oficial del universo. En otras palabras, aunque se podían quedar en la memoria de los lectores, muchos acontecimientos no entraban en la de los personajes, puesto que, análogamente a lo que cuenta Meletinski con respecto a los hechos históricos en una cultura basada en el mito, éstos tenían y en parte todavía

tienen que disponerse “sobre el lecho de Procrustes de una estructura mitológica ya preparada, de modo que se convierten en una reproducción imperfecta, una repetición de su prototipo absoluto, localizado en el tiempo mítico (Meletinski 1993: 169)”.

Así, cada versión de un superhéroe representa nada más que una encarnación de unos principios básicos, pero, al mismo tiempo, hay que observar el fenómeno también desde el punto de vista opuesto, es decir, observándolos como figuras que pueden ser declinadas de diferentes maneras. Por ejemplo, hemos visto que en los orígenes de Superman hay varios elementos atribuibles a la tradición judía; sin embargo, al mismo tiempo, hay muchas historias en las que el mismo Superman asume connotaciones crísticas. Ejemplos parecidos de diferentes interpretaciones del mismo personaje se podrían hacer para todos los superhéroes DC –y también para los de Marvel, aunque el fenómeno sea menos evidente¹¹⁸. Ante estas diferentes versiones no tiene sentido preguntarse cuál es ‘justa’ y cuál es ‘equivocada’ puesto que, al revés, éstas manifiestan la polivalencia semántica de estos personajes, cuyo núcleo elemental de sentido puede ser enriquecido y completado de las maneras más variadas. Son símbolos, un concepto que entendemos según la interpretación lotmaniana y sobre el que volveremos más adelante; de momento, baste decir que los superhéroes se ajustan perfectamente a la idea que “las potencias de sentido del símbolo siempre son más amplias que una realización dada de las mismas” (Lotman 1996: 146). Esta elasticidad, debida a “cierto carácter indefinido en la relación entre el texto-expresión y el texto-contenido” es la que permite la función mítica de los superhéroes DC, ya que “los vínculos en que con uno u otro entorno semiótico entra el símbolo mediante su expresión, no agotan todas sus valencias de sentido” y que “esto es precisamente lo que forma esa reserva de sentido con ayuda de la cual el símbolo puede entrar en vínculos inesperados” (id.). Además, es precisamente el carácter simbólico de estos personajes lo que permite cierta coherencia o, por lo menos, cierta unidad, en la falta de homogeneidad característica de una serialidad de tendencia iterativa como la de DC; esto es posible porque, como observa Lotman, los símbolos son un importante mecanismo de la memoria y “transportan textos, esquemas, *sujets* y otras formaciones semióticas de una capa de la cultura a otra”

¹¹⁸ La menor plasticidad de los superhéroes Marvel depende, otra vez, del tipo de serialidad adoptado. Evidentemente, la mayor atención hacia la *continuity* hace que, en los años, las varias interpretaciones de los personajes sean más constantes y menos variadas que en el universo DC. En general, en Marvel resulta más complicado modificar los elementos simbólicos de los personajes y se juega más con sus características psicológicas. Sin embargo, y lo veremos en 2.9.4 hablando del fenómeno de la *multiplicity*, no se puede decir en absoluto que estos superhéroes no posean una cierta elasticidad ‘mítica’.

(id.: 145) o, como diríamos en nuestro caso, de una época (editorial) a otra. De esta manera, “los repertorios constantes de símbolos que atraviesan la diacronía de la cultura asumen en una medida considerable la función de mecanismos de unidad: al realizar la memoria de sí misma de la cultura, no la dejan desintegrarse en capas cronológicas aisladas” (Lotman 1996: 145). En otras palabras, en un universo con una *continuity* poco rígida y, en ciertas épocas, inexistente, la unidad del universo narrativo no proviene de la coherencia ‘histórica’ de una línea temporal sino de la memoria que proviene del valor simbólico de los personajes.

Volviendo a los cómics de Marvel, también aquí los orígenes tienen mucha importancia y se lee continuamente que los diferentes personajes, igualmente dotados de características míticas, se han convertido en lo que son; sin embargo, la relevancia de los acontecimientos siempre estuvo determinada por su proyección en el futuro, siguiendo así el modelo de la consciencia histórica:

Los acontecimientos presentes establecen relaciones de causa-efecto con aquéllos previstos por el futuro y son evaluados adecuadamente según sus posibles consecuencias; la entidad de las consecuencias (de los resultados) induce a considerar significativos los eventos en curso, y viceversa, no se atribuye importancia a lo que, a nuestro parecer, no puede tener serias consecuencias. La relevancia de los acontecimientos está determinada así por su proyección en el futuro, es decir, por su percepción a la luz de lo que se espera (que viene modalizado) por el futuro. En otras palabras, el estatus semiótico de los acontecimientos que acaecen (de los acontecimientos del presente) está condicionado por el hecho de ser vistos como *causas*, en cuanto que, a nuestro ojos, predeterminan el curso ulterior de los eventos (Uspenskij 1987: 22, trad. nuestra).

De esta manera, el futuro es percibido de una manera evolutiva y esto es perfectamente evidente en los discursos de los fans, que se apasionan con las posibles evoluciones de una serie y están muy atentos a los indicios que pueden implicar acontecimientos futuros como, por ejemplo, la vuelta de un personaje considerado muerto. Visto de otra forma, esto es posible porque todo el pasado, y no sólo el origen, es pertinente e influye en el presente de estos superhéroes. Esta idea de historicidad y de progresión lineal de los acontecimientos ha hecho posible que Marvel publicara unas historias ‘imaginarias’, con subtítulo “El Fin”, donde se cuenta el final, y a veces la muerte, de las aventuras de algunos de los personajes más importantes del universo

como Ironman, Wolverine, Hulk, los Cuatro Fantásticos o la Patrulla X. Como observa Lotman (1990), son precisamente la novela y el discurso histórico los que, por antonomasia, se orientan hacia ‘el final’; en estos dos géneros es típica la pregunta ‘¿cómo acabó?’ y, análogamente, los fans se cuestionan sobre lo que pasará a sus héroes favoritos en la prosecución de la *continuity*, confirmando que, en estas narraciones, cierto *peso estructural* reside también en el final, por muy temporal y abierto que sea, y no sólo en el origen.

Al contrario, siempre teniendo en cuenta que tanto Marvel como DC no representan sistemas temporales ‘puros’, en el caso de la segunda la pregunta persistente, y siempre actualizada por el cuento de los orígenes, parece ser ‘¿de dónde viene esto?’. Lo que está marcado es el principio, y resultan más apropiadas las consideraciones que Uspensky hace con respecto a la conciencia cosmológica, donde

Los acontecimientos que acaecen son [...] relevantes en cuanto que entran en relación no con el futuro, sino con un estado pasado; los acontecimientos presentes se presentan como reflejo de un pasado originario, o sea el presente es valorado no según los acontecimientos futuros, sino según los pasados; en otras palabras, en el presente no se ve tanto un preanuncio del futuro como la manifestación de un estado originario. El estatus semiótico de los acontecimientos que acaecen (de los acontecimientos del presente) estará determinado, por lo tanto, por el hecho de que no son vistos como causas, sino, al contrario, como consecuencias, dado que se piensa que están predeterminados por los eventos de un tiempo originario (id.: 22).

Así, cuando en DC se ha contado la muerte de un héroe ha sido normalmente en el ámbito de las crisis que, revolucionando el universo, implicaban también, al mismo tiempo, un nuevo origen, confirmando la naturaleza cosmológica de este mundo ficcional.

2.9.3 *What if...? y Elseworld*

Como ya hemos repetido varias veces, en los últimos veinticinco años el universo Marvel y el DC se han acercado mucho en sus estructuras. Sin embargo, sigue siendo interesante señalar que la cercanía a un polo u otro de la temporalidad ha influido y sigue influyendo en las narraciones de los dos universos. Un ejemplo interesante que confirma esta afirmación teórica está representado por las diferencias entre las historias imaginarias de las dos editoriales.

Gracias a la idea de la *continuity*, desde el principio las diferentes series de Marvel han ido creando una línea temporal, un pasado, un archivo de memorias (más o menos) coherente, donde todos los acontecimientos contados tienen su sitio. Sin embargo, con el paso de los años, Marvel ha publicado varias historias que se sitúan fuera de la *continuity*, narraciones ‘imaginarias’ que no respetan la historia del universo y violan las reglas seriales, puesto que se trata de historias autoconclusivas que no actualizan ningún posible desarrollo aunque den pié a imaginarlos. Las más importantes son las publicadas bajo el sello *What if...?*, en el que, según una lógica contrafactual, se exploran ‘las vías no recorridas’ en las historias de los varios héroes.

La cosa interesante es que en DC existe un *analogon* muy parecido representado por la serie *Elseworlds*, pero entre las dos existen unas diferencias, ligeras pero sustanciales, que responden a las diferentes lógicas temporales que están en la base de los dos grandes universos superheroicos.

Las series de *What if...?* publicadas hasta hoy son siete y tienen todas una estructura narrativa análoga. En la primera (publicada entre 1977 y 1984) y la segunda (1989-1998), las historias están contadas por un narrador, Uatu el Vigilante que, en cuanto observador de los acontecimientos terrestres¹¹⁹, tiene la capacidad de observar lo que pasa en las realidades alternativas. En las series sucesivas, los narradores son varios y, a veces, ausentes; sin embargo, la idea es la misma: se toma un acontecimiento importante de la *continuity* y se imagina lo que pasaría si las cosas hubiesen transcurrido de forma diferente. El primer número de la primera serie se titulaba *What if Spider-Man Had Joined the Fantastic Four?* (¿Qué pasaría si Spiderman se hubiese unido a los Cuatro Fantásticos?) y, con los años, los varios autores se han preguntado, por ejemplo, sobre la posibilidad de que Iron Man fuera un traidor o de que Karen Page, antigua novia de DareDevil, no hubiese muerto. En otras palabras, en los *What if...?* se busca un punto de divergencia, un momento explosivo en el que las cosas podrían haber tomado otros caminos y se imaginan las consecuencias de un éxito diferente de la historia.

Como observa Barbieri (1992), los *What if...?* representan, de alguna manera, una salida de la continuidad temporal de las series Marvel y una manera de experimentar la narración iterativa que, en su sistema, está ausente. Sin embargo, es interesante indicar

¹¹⁹ Los Vigilantes son una raza extraterrestre, una de las más antiguas del universo Marvel, de poder cercano a la omnipotencia y que se limita a observar los eventos sin interferir en ellos. Uatu es el Vigilante asignado al sector espacial que contiene a la Tierra.

que este tipo de estructura narrativa es posible sólo dentro de una concepción histórica del tiempo, donde el presente es visto a la luz del pasado e interpretado como lo que deriva de este último; de esta manera, cualquier otro curso alternativo de la historia al que ha acontecido es considerado irreal, pero es necesario admitir la posibilidad de que los hechos hubiesen tomado otra dirección. Así, las consideraciones de Uspensky sobre estas cuestiones temporales parecen casi una descripción de los *What if...?* de la Casa de las ideas:

A su vez, incluso el presente puede ser pensado en analogía con el futuro, es decir, la experiencia de la percepción del futuro puede ser aplicada, por derivación, al presente. Igual que podemos modelizar (prever) el futuro a partir del presente basándonos en nexos de causa-efecto, también podemos modelizar de forma convencional el presente, partiendo del pasado y discutiendo las posibilidades que no se han realizado (es decir, preguntándonos: ¿qué habría sucedido si el pasado hubiese transcurrido de este o aquel modo? ¿cómo podrían haberse reflejado en el presente estos o aquellos acontecimientos?) (id.: 122)¹²⁰.

Análogamente, el futuro no está predeterminado sino que es el resultado de las direcciones tomadas en los varios puntos de bifurcación (y es por esto que es irreversible). Según el físico ruso Ilia Prigogine, la existencia misma del tiempo depende de estas situaciones de inestabilidad, puesto que “un sistema en equilibrio no tiene ni puede tener historia: no puede sino persistir en su estado, cuyas fluctuaciones son nulas” (Prigogine 1988: 44, trad. nuestra). El tiempo es, así pues, creación y

cuando el sistema, evolucionando, alcanza el punto de bifurcación, la descripción determinista se vuelve inservible. La fluctuación obliga al sistema a escoger la rama por la que se efectuará la ulterior evolución del sistema. El paso por la bifurcación es un proceso tan casual como el lanzamiento de una moneda al aire (cit. en Lotman 1998: 252).

Desde este punto de vista, la historia resulta ser un proceso asimétrico e irreversible y, retomando la imagen utilizada por Marc Bloch, se presenta como una película extraña, la cual, si no se proyectase al contrario, no llegaría nunca a la primera toma.

¹²⁰ La cita sigue así:

Procediendo de esta forma, abstraemos el hecho de que, a decir verdad, el presente ya se ha realizado de una forma precisa, y, por tanto, dicutimos de un presente no real, pero potencialmente posible (desde el punto de vista del pasado). Asumiendo la perspectiva del pasado, tratamos al presente como si fuese un futuro que aún no existe (desde el punto de vista de este pasado), y respecto al cual podemos construir diversas hipótesis (Uspenskij 1987: 112).

Así, esta perspectiva –que define el acontecimiento en términos de teoría de la información, es decir, que le otorga significado por su ser innecesario e improbable– conduce a un tipo de mirada historiográfica que nos lleva a analizar los hechos que se han realizado sobre el fondo de un campo de posibilidades no realizadas. En este sentido, Uspenskij considera que

Esta posibilidad de modelizar el proceso histórico volviendo al pasado, escenificando las diferentes situaciones de forma nueva y tratando los eventos que podrían haber acontecido, pero que no lo hicieron, determina probablemente la especificidad metodológica de la historia en cuanto ciencia (Uspenskij 1987: 123).

Y Lotman, defendiendo la misma perspectiva, observa que, desde el punto de vista de la interpretación histórica, “los caminos no recorridos son tan reales como los recorridos” (id.: 254). Así Clío, la musa de la historia, “se presenta no como una pasajera en un vagón que rueda por los rieles de un punto a otro, sino como una peregrina que va de encrucijada en encrucijada y *escoge un camino*” (id.).

En este sentido, los *What if...?* representan una reflexión sobre la historia del universo Marvel y se insertan perfectamente en una concepción lineal del tiempo. Al respecto es indicativa la presencia de un narrador, Uatu¹²¹, que es un testigo y, al mismo tiempo, una entidad que, como un historiador, observa los acontecimientos a distancia, desde un punto de vista lejano que permite la narración de los hechos, es decir, el establecimiento de relaciones causales y la construcción de esquemas de interpretación.

Al respecto, hay también que añadir que la observación es exactamente uno de los principios sobre los que se ha basado la escritura de la historia y no es un caso que en la etimología de *historia* esté la raíz indoeuropea **wid-*, **weid-*. Como nos cuenta Benveniste (1976), *isto* significa ‘que sepa’ pero sobre todo ‘que vea’ y el testigo es tal porque ‘ha visto’ y, sólo en segundo lugar, porque ‘sabe’, característica que se halla explícita en muchas lenguas. En este sentido, una posible definición de la investigación histórica, coincidente con la primera historiografía griega, es la de “una observación en la que el investigador es testigo, puede dar cuenta de lo que ha visto, es decir, *sabe*

¹²¹ A partir de la tercera serie (2005), Uatu ha sido reemplazado por otros narradores. Incluso, en algunos casos, el narrador es ausente. Sin embargo, el carácter de ‘reflexión historiográfica’ está siempre presente en todos los episodios. En este sentido, es indicativo el marco utilizado por el guionista Brian Michel Bendis, que construye *What if Aunt May had died instead of Uncle Ben?* a partir de una pregunta de un cliente a un vendedor de cómics. Una situación especialmente interesante si consideramos que el discurso de los fans contribuye mucho a la definición de lo que es posible (o admitido) en los cómics de superhéroes y que, además, buena parte de la historiografía del género proviene de este mismo ambiente.

porque *ha visto*” (Lozano 1987: 18). Sin embargo, a partir de la diferenciación entre crónica e historia, la historiografía moderna se ha alejado de este paradigma. Según perspectivas más recientes sólo se podría hacer historia de tiempos pasados, y la razón es que ésta consistiría en la puesta en relación de los varios acontecimientos, vistos como un proceso con un principio y un final y del que se puede dar una explicación.

En este sentido, un testigo, al ser contemporáneo de los hechos, no podrá escribir una historia de lo que ha visto sino una simple crónica, un registro de los acontecimientos donde no entra en juego el tipo de compresión ejercitado por la narración histórica. La razón es que el testigo está embridado por los intereses, la ideología, las pasiones del momento; sumergido en el espacio demasiado lleno de sentido de la contemporaneidad, le hace falta una perspectiva que le permita producir la significación. Al respecto, Reinhardt Koselleck (1979) observa que la historia no puede producirse más que a partir de un punto de vista específico, caracterizado por la exclusión del de sus actores y, también, del de los testigos, que son prisioneros del contexto tanto como los protagonistas de los acontecimientos históricos; por muy neutral que sea su relato, siempre tendrá el defecto irremediable de estar atrapado por las expectativas de los coetáneos.

En todo esto, Uatu, desde su perspectiva ‘eterna’ y doblemente alejada (en el tiempo y en el espacio) reúne las características del testigo, que sabe porque ha visto, y las de un historiador ideal que cuenta desde un punto de vista imparcial dónde se pueden observar las consecuencias de los distintos hechos. Aunque sea un observador, su posición espacio-temporal le permite un punto de vista externo, y no una simple visión, de los acontecimientos. Libre del complejo conjunto de pasiones e intereses que enredan la actualidad, Uatu puede observar estos acontecimientos como hechos¹²² y, en cierto sentido, considerar los viejos cómics como fuentes históricas sobre las que ejercer una actividad interpretativa, construyendo un sentido ‘desplazado’ con respecto a la visión contemporánea.

Las cosas son diferentes en los *Elseworlds* (Otros Mundos) de la DC, unas historias que heredan la larga tradición de las *Imaginary Stories*. Éstas aparecieron ya en los

¹²² Como observa Michel De Certeau (1975), el acontecimiento desaparece después de haberse constituido como hecho, es decir, después de haber objetuado, simplificado y hecho inteligible (cfr. tb. Dulong 1998). Esta simplificación se realiza a partir de la obra del testigo, que introduce una primera significación en la “infinitud sin sentido” del mundo o, si se prefiere, en su universo incomprensible porque está demasiado lleno de sentido.

primeros años de vida de la editorial (la primera es del 1942) y se publicaron hasta el 1986, cuando, después de “Crisis en la Tierras Infinitas”, fueron sustituidos por los *Elseworlds*, que representan una versión con libertades aún mayores¹²³. Aquí, de acuerdo con su lema: “se saca a los héroes de sus localizaciones habituales y se colocan en épocas y lugares extraños –algunos que han existido, y otros que no pueden, podrían o deberían existir. El resultado son historias que hacen que personajes tan familiares como ayer parezcan tan frescos como mañana”.

De forma diferente a los *What if...?*, estas historias no poseen narrador y se desarrollan como un cómic normal, sólo que situado fuera de la *continuity* (aunque ésta, como veremos, no es una regla exenta de excepciones). La principal diferencia entre las dos series reside en el hecho que los *Elseworlds* no se basan en la idea de un punto de divergencia, sino que transfieren el mito a otros entornos, reiterando su universalidad y atemporalidad. Por ejemplo, en el reciente *Superman: Red Son* el guionista Mark Millar imagina que el hombre de acero haya sido criado en la Unión Soviética y se convierta en el sucesor de Stalin. Aunque muchos de los elementos que construyen el mundo ficcional ‘tradicional’ estén presentes, el entorno en el que se desarrolla la historia no podría ser más diferente con respecto al de las habituales aventuras de Superman. La eterna rivalidad con Lex Luthor es siempre la misma, existen el *Daily Planet*, Lois Lane, Lana Lang, Brainiac y se mantiene la secreta tensión romántica que define su relación con Wonder Woman; sin embargo, su presencia sólo es necesaria para que el lector entienda que se está hablando siempre de la misma cuestión y que todos los cambios no alteran sino que arrojan nueva luz sobre las preguntas fundamentales que definen el mito de Superman: ¿qué pasaría si un alienígena con superpoderes y un profundo amor por la humanidad llegara a la tierra? ¿cómo se comportaría si se criara aquí y se sintiera parte del género humano? ¿cuál sería su derecho de utilizar sus poderes para cambiar el destino de la humanidad?

Más en general, como sugiere el mismo título, las cuestiones puestas en juego en los *Elseworlds* parecen tener más que ver con el espacio que con el tiempo; sin embargo, esto podría derivar, otra vez, de la tendencia del universo DC hacia un modelo de temporalidad cosmológica. Aquí, todo lo que acontece se presenta “como el reflejo de

¹²³ El primer título *Elseworlds* fue *Gotham by Gaslight*, publicado en 1989 y obra de Brian Augustin y Mike Mignola, donde se cuenta la historia de un Batman victoriano que da la caza a Jack el Destripador de visita en Gotham. Este cómic no fue publicado con el sello *Elseworlds*, pero fue el éxito que tuvo lo que condujo a la idea que está detrás de estas historias y, retroactivamente, fue considerado como el primero de la serie.

un estado originario” y “el tiempo es concebido [...] no como algo que nace, sino que existe” (Uspenskij 1987: 27, trad. nuestra); y, si la percepción del futuro de una consciencia histórica se basa en la idea de evolución, la cosmológica se funda sobre la idea de la predeterminación. De todo esto nos interesa, sobre todo, que:

dada esta concepción del tiempo, es natural que se establezca (o al menos se actualice) la asociación entre tiempo y espacio. De hecho, decir que el tiempo es (existe), pero que no sabemos nada de él, equivale a decir que éste se sitúa *en algún sitio*, en otro *lugar* inaccesible para nosotros, pero cuya realidad está en duda. De esta forma incluso el pasado puede ser pensado en otro lugar, en el que ya hemos estado (que en su momento fue accesible a nuestra experiencia). En la percepción del tiempo se transfiere así la experiencia de la percepción del espacio: el tiempo es percibido en categorías espaciales. La asociación de tiempo y espacio es un fenómeno ampliamente difundido, quizás universal (id.).

El pasado y el futuro están en *otro lugar*, y a la hora de analizar los acontecimientos del gran *cross-over* “Crisis en las Tierras Infinitas”, veremos cuán literalmente cierto es para el universo DC donde, por ejemplo, las versiones *Golden Age* de los varios superhéroes viven en una tierra llamada Tierra-Dos¹²⁴. De momento, indicamos sólo que este elemento está presente también en estas historias imaginarias que, además, son mucho menos ‘imaginarias’ que las de Marvel, puesto que algunos de los *Elseworlds* han sido aceptados en la *continuity*¹²⁵.

Como comentábamos a propósito de *Superman: Red Son*, estas historias describen unas variantes de los distintos superhéroes efectuando una traducción del mito. En esta operación, como se puede imaginar fácilmente, los elementos que permanecen siempre iguales son aquellos que corresponden al núcleo mítico del personaje. De esta manera, se reafirman los valores básicos del mito, es decir, los trazos invariantes fijados por el origen. Es aquí donde los *Elseworlds* se revelan como una expresión de una consciencia cosmológica: en estas historias, como ya hemos dicho, el mito es como un *siempre*,

¹²⁴ Por lo menos, hasta el 1986, fecha en la que se publica Crisis, una obra que, en el intento de crear una *continuity* coherente, cancela todas las tierras alternativas menos una. Sin embargo, como veremos, esta idea de multiverso (es decir, de un universo múltiple) parece tan importante para la semiosfera de la DC Cómics que reaparecerá en los años sucesivos.

¹²⁵ Al respecto, puede ser interesante una referencia a las *Imaginary Tales*. Estas historias se publicaban en una época en la que se reconocía la existencia de un multiverso compuesto por una cantidad infinita de Tierras; de esta manera cabía siempre la posibilidad de que las *Imaginary Tales* tuvieran un desarrollo serial, posibilidad que nunca tienen los *What If...?* de Marvel y que comparten sólo con los *Elseworlds* que se han reconocido como parte del nuevo multiverso DC, en el que tienen sitio sólo un número finito de Tierras (cfr. 2.11.3).

como un momento omnipresente que se replica en cada momento y en cada posible realidad. Si en los *What if...?* de Marvel se trataba de diferentes líneas temporales, aquí una historia alternativa corresponde a otro mundo: el tiempo coincide con el espacio.

2.9.4 *Continuity, multiplicity* y multiverso

Las mayores diferencias entre los dos universos –que, como hemos visto, radican en parte en el tipo de serialidad adoptado– están, de todas formas, en su composición. Por parte de Marvel, su atención por la *continuity* ha producido un mundo bastante coherente y donde los acontecimientos que ocurren en las varias series suelen estar bastante interconectados¹²⁶. Con el curso del tiempo, sin embargo, muchos autores han ejercido presión para introducir otros mundos paralelos, un recurso típico de la DC y que permite aumentar la variedad de las historias gracias a la invención de una multitud de universos de ficción distintos. Aparte del hecho de que, en todos los casos, Marvel no ha insistido en esta práctica tanto como DC, la diferencia sustancial con respecto a lo que ocurre en las historias de su rival es que estos mundos alternativos no afectan, normalmente, a la *continuity* del universo principal, denominado Tierra-616. Esto es así, por lo menos, hasta los años más recientes, cuando los viajes de algunos personajes entre diferentes universos han empezado a ser más frecuentes, cosa que, junto a la mayor atención por parte de la DC hacia la *continuity*, ha acercado mucho los modelos de las dos editoriales.

En todos los casos, lo que nos interesa es señalar que este recurso permite a la Marvel declinar el carácter mitológico de sus superhéroes, acercándose un poco al modelo DC, pero sin sacrificar aquellas características que hacen su mundo tan

¹²⁶ Para dar una idea del nivel de relaciones intertextuales explícitas y de su concordancia interna, basta pensar que un equipo de matemáticos de la Universidad de las Islas Baleares (UIB) dirigido por Ricardo Alberich ha podido estudiar la red social formada por los superhéroes Marvel (Alberich R., Miro-Julia J., Rossello F. (2002), *Marvel Universe looks almost like a real social network*: <http://xxx.lanl.gov/abs/cond-mat/0202174v1>, visitado el 12/09/2010). Gracias a la base de datos del *Marvel Chronology Project* (<http://www.chronologyproject.com>, visitado el 04/03/2010) este grupo de investigación ha estudiado las relaciones de 6486 personajes en 12492 *comic books* por un total de alrededor de 96000 apariciones, descubriendo que en el universo Marvel se cumplen la mayor parte de las características de las redes de colaboración de la vida real, como las que se dan entre actores o científicos. De esta forma, y aunque algunas de las propiedades de las redes reales no están respetadas, los autores han conseguido demostrar que la sensación de realidad dada por este mundo de ficción tiene, entre otras, unas bases matemáticas, dependiendo también de la existencia de unas redes de relaciones muy parecidas a las redes sociales reales. Como curiosidad, conste que el ‘nudo’ más importante de la red social de los superhéroes Marvel, es decir, el personaje con más conexiones con otros, es el Capitán América, del que se han contado 1933 colaboradores.

cotidiano. En los últimos años, el modelo se ha extendido hasta crear lo que Jenkins llama *multiplicity*¹²⁷, una práctica de narración interna al paradigma transmedial, pero donde no se favorece una experiencia ‘unificada’ a través de varias narraciones, sino donde se exploran alternativas, se cuentan viejas historias de formas diferentes y se muestra a los personajes de un modo nuevo y fresco. Así, en tiempos recientes, la Marvel ha publicado unas miniseries que se acercan mucho a la idea de los *Elsewords* de la DC. Por ejemplo, en *1602* el guionista inglés Neil Gaiman se divierte poniendo en escena un universo Marvel nacido cuatrocientos años antes del tradicional, donde los superhéroes más conocidos se cruzan con personajes y acontecimientos históricos de la época, moviéndose en una Europa en la que la Inquisición ejerce brutalmente su autoridad. De forma parecida funcionan los cómics editados con el sello editorial “Marvel Noir”, historias fuera de *continuity* que, evidentemente, están caracterizadas por una atmósfera negra¹²⁸ y el mismo principio rige también el *Marvel Mangaverse* o *Spider-Man India*. Éste último tiene la peculiaridad de no estar producido directamente por Marvel sino por el Gotham Entertainment Group y cuenta las hazañas de Pavitr Prabhakar, un Peter Parker (Spiderman) hindú. El *Marvel Margaverse*, por su parte, es una serie donde se representa el universo Marvel según el estilo manga.

Sin embargo, los productos más importantes de la *multiplicity* Marvel se publican sin duda bajo el sello “Ultimate”, que indica un universo paralelo e independiente del principal, dotado de una *continuity* propia, tanto vertical como horizontal. Un precedente menos afortunado de este proyecto es representado por la línea “Marvel 2099” donde, entre 1992 y 1996, se intentó construir una *continuity* ambientada en un hipotético futuro del universo Marvel; en la línea Ultimate, al contrario, se ha construido un universo muy parecido al original, pero donde los orígenes de los personajes son contados otra vez y ambientados en época contemporánea.

Entre otras cosas, con los cómics Ultimate la Marvel ha podido captar el interés de una nueva generación de lectores, que pueden ahora identificarse con héroes de su edad, puesto que en el universo tradicional los que habían nacido como adolescentes ahora han crecido (Spiderman, por ejemplo, tiene ahora alrededor de treinta años, se ha casado, etc.), pero, más en general, un nuevo público ha podido acercarse a estos cómics

¹²⁷ Cfr. Jenkins H., *The Revenge of the Origami Unicorn: seven principles of transmedia storytelling*: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (visitado el 12/09/2010).

¹²⁸ Hasta el momento, con este sello se han publicado *Daredevil Noir*, *Spider-Man Noir*, *X-Men Noir*, *Wolverine Noir*, *Luke Cage Noir*, *Punisher Noir*, *X-Men Noir: The Mark of Cain*, *Spider-Man Noir: Eyes without a Face*, *Weapon X Noir One-Shot* y *Iron Man Noir*.

sin el peso de años de historias, de una *continuity* cuyo conocimiento representa un requisito necesario para la plena comprensión de los acontecimientos. Además, este universo es aún más coherente que el tradicional y, por ejemplo, los superpoderes derivan todos de una mutación genética, una operación que transforma, de hecho, a todos los superhéroes en mutantes y los relaciona con una temática contemporánea, más actual que la de las radiaciones que, por su parte, son la fuente originaria de los superpoderes de muchos de los personajes del universo Marvel clásico, héroes nacidos en una época, los años 60, en la que el discurso sobre lo nuclear ocupaba el centro del imaginario colectivo.

Al mismo tiempo, y anticipamos aquí un tema que desarrollaremos más hablando de los cómics DC, es interesante subrayar que la *continuity* oficial sigue teniendo una cierta influencia también en el mundo Ultimate. La razón es que, utilizando los mismos personajes, no se puede evitar la profundidad de la *mnesis*, de la memoria compartida por todos los lectores y, obviamente, los autores de estos cómics. Así, aunque no haya referencias a acontecimientos concretos, el desarrollo de la *continuity* Ultimate y de las relaciones entre los personajes depende en parte de la *continuity* tradicional. Por ejemplo, a veces los acontecimientos toman una dirección que siempre se ha considerado posible pero, por varias razones, nunca se ha realizado, como en el caso de la relación entre Jean Grey y Lobezno de los X-Men. En el universo Marvel clásico Jean Grey, antes de su muerte, era la novia Cíclope, líder de la patrulla mutante y personaje resolutivo y muy racional. Al mismo tiempo, sin embargo, Jean siempre tuvo una cierta atracción-repulsión hacia el instintivo Lobezno, dotado de algunas características ‘animales’ y que, evidentemente, representa en cierta medida el opuesto del contenido Cíclope. Esta situación no se ha traducido nunca en una traición de Jean, hecho que representaría los equilibrios entre los X-Men, pero cualquier lector pudo considerarla siempre como una eventualidad posible, si no en ese mundo, seguramente en otro un poco diferente. Y, de hecho, esto es lo que pasa en los primeros números de *Ultimate X-Men*, cuando Jean no tiene ningún escrúpulo en irse a la cama con Lobezno aunque entre ella y Cíclope ya iba estableciéndose una relación.

A esta proliferación de mundos paralelos se le llama habitualmente multiverso y, como decíamos, es un elemento especialmente importante en los cómics DC que, entre otras cosas, contribuye a su carácter mítico. Sin embargo, el nacimiento de este

multiverso tiene razones histórico-editoriales. Como hemos visto en 1.3 y 1.4, en la postguerra los cómics de superhéroes entraron en crisis y desaparecieron muchas de las publicaciones, pero a mitad de los años cincuenta DC reintrodujo muchos de aquellos personajes. Sin embargo, se trataba de nuevas versiones de los mismos héroes, que tenían ahora nuevos orígenes y, muchas veces, reaparecían con nuevas identidades, disfraces o poderes.

En 1956 fue publicada la primera historia del nuevo Flash, Barry Allen, y su éxito condujo a la DC a hacer la misma operación con otros viejos personajes comoLinterna Verde, Átom o el Hombre Halcón. Según un criterio historiográfico ligeramente diferente al que hemos adoptado en el primer capítulo, y que sirve como periodización del universo DC, es el momento en el que se hace empezar la Edad de Plata de este universo editorial, época que sigue a la Edad de Oro, en la que aparecieron los primeros superhéroes.

Con un expediente que será utilizado también en otras ocasiones, desde el principio de la nueva serie de cómics dedicados a las aventuras de Flash se aclara que la precedente versión del personaje, que respondía al nombre de Jay Garrick, no era nada más que un cómic cuyas hazañas habían inspirado Barry Allen a elegir ese nombre. Esta solución muestra ya que la temporalidad de estas narraciones no puede ser simplemente cronológica, sino que se enfrenta continuamente con la profundidad de la memoria. De hecho, los personajes antiguos se quedaban en el recuerdo tanto de los lectores como de los autores y, evidentemente, era grande el deseo de verlos aparecer una vez más, eventualmente en compañía de sus herederos.

Esto aconteció por primera vez en la historia *Flash of Two Worlds!* (*El Flash de dos mundos*) publicada en *Flash* número 123, fechado septiembre 1961, y que representa un verdadero hito en la historia de los cómics DC¹²⁹. En esta aventura Barry Allen se encuentra en un evento de caridad donde realiza un espectáculo de magia para entretener unos niños y, mientras hace un truco subiendo por una soga, empieza a hacer vibrar sus moléculas para devenir invisible. De repente, sin embargo, se encuentra en una ciudad desconocida, que descubre ser Keystone City, es decir el hogar de Jay Garrick, el Flash de la Edad de Oro, que Barry encuentra buscando su número en la la

¹²⁹ Tanto que en 2004, un ejemplar de *The Flash* n. 123 pudo venderse en una subasta por 23.000 dólares estadounidenses (<http://scoop.diamondgalleries.com/>, visitado el 07/03/2010) y su portada se ha convertido en una imagen icónica, citada varias veces no sólo en los cómics DC, sino también en los de otras editoriales.

guía de teléfonos. Esta solución tiene su lógica porque él conoce este mundo por haber leído los cómics que lo describen; sin embargo, no se trata de ficción sino de un universo paralelo que, más tarde, será bautizado como Tierra-Dos. La explicación de esta coincidencia será que la resonancia entre mundos paralelos puede ser captada por algunas personas que luego cuentan historias basadas en la información que han recibido; Flash es capaz de atravesar la barrera que los separa y, después del éxito de *El Flash de dos mundos*, también otros personajes dotados de supervelocidad conseguirán viajar de uno a otro, sancionando la existencia del multiverso¹³⁰.

De esta forma se resucitaron muchos de los personajes de la Edad de Oro y los *crossovers* entre las dos Tierras se convirtieron en un acontecimiento anual en las páginas de *Justice League of America* a partir del número 21, *Crisis en Tierra-Uno* (agosto 1963), hasta culminar en la ya citada serie de 12 números *Crisis en las Tierras infinitas*.

Con todo esto, el descubrimiento de la existencia de Tierra-Dos no era sino el principio por el que, con el paso de los años, los universos se multiplicaron. Se incluyeron en la *continuity* tanto los universos editoriales de los que la DC estuvo adquiriendo los derechos como los mundos descritos en las *Imaginary Tales*, y, en general, se liberó la fantasía de los autores, que crearon realidades como Tierra-Tres –un mundo al revés donde los héroes eran villanos–, Tierra-X –donde Alemania había ganado la segunda guerra mundial– y muchos otros, puesto que el número de Tierras paralelas se consideraba infinito.

Sin embargo, el multiverso no se ha quedado como elemento constante en la historia DC. Al contrario, precisas estrategias narrativas y editoriales han querido hacerlo desaparecer y, años más tarde, lo han recreado de forma diferente. Todo esto parece tener que ver, una vez más, con el tipo de serialidad y de temporalidad adoptadas. Para que quede claro, es quizás útil regresar un momento al modelo Marvel.

¹³⁰ En realidad, el primer universo paralelo fue introducido en 1953 en *Wonder Woman* (vol. 1) n. 59, donde Wonder Woman cae en una distorsión espacio temporal y se encuentra con su doble, Terra Terruna, nombre que significa justamente mujer maravilla. Siempre en *Wonder Woman* encontramos un segundo ejemplo de universo paralelo; en el número 89, fechado abril 1957, se describió un mundo donde la fuerza dominante es la magia y no la ciencia. Sin embargo, la existencia de estos mundos es ignorada en la *continuity* del multiverso DC, cuya historia empieza así con la citada historia *El Flash de los dos mundos*.

2.10 Adecuación y reprogramación

Como ya hemos repetido varias veces, en el universo Marvel hubo siempre, y desde el principio, gran atención a la *continuity* editorial, acercándose a una temporalidad de tipo histórico donde no sólo las historias siguen una a la otra según un modelo cronológico, sino que también los personajes adquieren memoria. Además, los cómics de Marvel siempre introducen elementos de la realidad cotidiana, de manera que el presente diegético coincide con el presente del lector. Sin embargo, esta praxis está destinada a producir paradojas temporales y la razón es que al principio los personajes envejecían más lentamente con respecto al tiempo real y que ahora ya no parecen sufrir el paso del tiempo o, por lo menos, no lo sufren aquellos que han llegado a los treinta años.

En el periodo inicial de la editorial, según la famosa regla enunciada por John Byrne en los años ochenta, un año real correspondía a siete años de historias. En años más recientes, sin embargo, se empezó a considerar que los personajes habían recibido los poderes siete años antes del momento en el que se publica la historia y, hoy, este tiempo es de diez años. En otras palabras, en una historia del 1998 de los Cuatro Fantásticos se presume, implícitamente, que éstos se han formado en el 1988 y, en un cómic contemporáneo, se considera que Matt Murdock ha vestido el traje de DareDevil por primera vez en el año 2000.

La consecuencia es que se hace necesario ignorar o modificar las referencias históricas hechas por los cómics pasados. De esta manera, por ejemplo, Tony Stark (Iron Man) no ha sido herido en la guerra del Vietnam, como se cuenta en las historias de los años sesenta, sino en Afganistán, pasando por un periodo en el que se trataba de la Guerra del Golfo; Capitán América, por su parte, no ha estado hibernando durante veinte años, sino más de sesenta; etc.

Según se ha dicho en 2.3 con respecto a los fenómenos de *retroactive continuity*, estas modificaciones representan un ejemplo de ligera *alteración* y caben dentro del segundo tipo de reorganización de la memoria señalado por Lotman, donde la estructura de la semiosfera permanece igual, pero se reorganiza continuamente a nivel ‘local’.

Al contrario, en el caso de la DC no se da ningún proceso de *adecuación*, de pequeñas y continuas correcciones. Sin embargo, periódicamente, se asiste a profundas crisis sistémicas que conducen a una *reprogramación* del universo. Tanto Marvel como

DC, funcionando como sistemas, tienden a la conservación y limita los cambios en su estructura interna. Como observa Edgar Morin, “la intuición profunda del estructuralismo es que *no existen estructuras evolutivas*” (Morin 1972: 23, trad. nuestra) y éstas son siempre conservadoras, funcionando como protectoras de las invarianzas; en esta óptica

son los acontecimientos internos debidos a las ‘contradicciones’ en el seno de sistemas complejos con estructura poco rígida, y, por otra parte, los acontecimientos externos nacidos de encuentros fenoménicos que hacen *evolucionar los sistemas* y que, en fin, en la dialéctica sistema-acontecimiento, provocan la modificación de las estructuras (id.).

Los universos narrativos de superhéroes no son excepción, pero se diferencian entre ellos: Marvel resuelve ‘paso a paso’ las contradicciones internas que se van creando, modificando ‘progresivamente’ la estructura de su mundo y su memoria; el universo DC, al contrario, donde no se ha afirmado nunca una *continuity* bien estructurada, se comporta de forma más rígida, pero el hecho de no solucionar las contradicciones internas hace que éstas se acumulen, así como se acumula la energía en las placas tectónicas antes de un terremoto, hasta generar la necesidad de un cambio sistémico de grandes proporciones.

Los párrafos que siguen, y que concluyen esta segunda parte de la tesis, están dedicados al análisis de los procesos de reorganización sistémica del universo DC a través de las dos crisis que han caracterizado la historia de sus últimos veinticinco años.

2.11 Crisis en las Tierras Infinitas

La primera vez que DC ha tenido que enfrentarse a un cambio radical de su estructura fue en ocasión del ya citado ciclo de historias de los años ochenta llamado *Crisis on Infinite Earths* (*Crisis en las Tierras Infinitas*), que conllevó una reorganización radical de este mundo de ficción. La razón de este acontecimiento revolucionario era la elevada complejidad de ese conjunto de universos paralelos llamado Multiverso; de hecho, las relaciones sincrónicas y diacrónicas en el interior de esta semiosfera escapaban al control de los mismos guionistas y su crecimiento tenía aspectos ‘cancerígenos’ que era necesario corregir de alguna manera.

Cómo ya hemos tenido oportunidad de decir, uno de los elementos que han

favorecido el desarrollo del Multiverso fue la serialidad de tipo iterativo que ha caracterizado los cómics DC durante muchos años. Ésta es responsable del carácter mítico de la temporalidad DC que, a su vez, encuentra una declinación perfecta en la multiplicación de los universos paralelos, donde la invariante mítica detrás de cada personaje se puede desplegar en múltiples variantes.

El segundo elemento clave para el Multiverso fue la incorporación de otros universos editoriales que, una vez absorbidos económicamente por DC, empezaron a ser integrados también en su imaginario. Esta incorporación de lo ‘extrasistémico’ por parte de lo sistémico es un clásico elemento generador de dinamismo y lo ‘ajeno’, aunque ‘traducido’, siempre genera un aumento de la entropía, del desorden y de la inestabilidad del sistema. En otras palabras, la inclusión de lo ajeno genera la aparición de un *feedback* positivo, que es el medio más eficaz para superar la tendencia conservadora del sistema (regulada por el *feedback* negativo) e introducir en este una dinámica creativa¹³¹. Al respecto, es interesante señalar que, en la teoría de los sistemas, la pérdida de control representada por la entrada en el proceso de *feedback* positivo es el resultado de cierta *alea* y, al mismo tiempo, podemos definir la casualidad no como una ausencia de causalidad sino como un fenómeno que proviene de otra serie causal¹³². Así, la introducción en la semiosfera DC de otros universos editoriales, junto con una tendencia interna a la multiplicación de mundos, debida al carácter mítico de estas narraciones en las que el tiempo equivale al espacio, estuvo creando una plurivocidad y una ambigüedad que favorecían la aparición de novedades y que, en general, garantizaban el dinamismo en la semiosfera DC¹³³. Sin embargo, por regla general, a un

¹³¹ Sin embargo, tampoco es la única manera de hacerlo. Al respecto se puede recordar la posición de Morin (1972), bastante cercana a la de Lotman, que afirma que los sistemas evolucionan tanto gracias a encuentros del sistema con elementos externos cuanto por vía de las contradicciones presentes en sistemas complejos con estructura poco rígida.

¹³² Iluminante, al respecto, nos parece una definición de Ross Ashby citada también por Lotman:

Al decir que un factor es *casual*, no me refiero a lo que es el factor en cuestión en sí mismo, sino a la relación que tiene con el sistema principal. Así, los dígitos sucesivos de π están tan determinados como lo puede estar cualquier número, incluso un bloque de un millar de estos debería servir tanto como los números aleatorios en los experimentos agrícolas, no porque *sean* aleatorios sino porque probablemente *no* están *correlacionados* con la peculiaridad de una determinada serie de terrenos. Agregación por ‘azar’ que, por tanto, significa (aparte de un menor y especial requisito) agregación mediante la generación de efectos (o variedad) *desde un sistema cuyo comportamiento no está correlacionado con el del sistema principal* (cit. en Lotman 1990: 231, trad. nuestra).

¹³³ Las Tierras principales del Multiverso clásico eran:

Earth-One (Tierra-Uno): la Tierra principal, donde vivían los personajes de la Edad de Plata;

Earth-Two (Tierra-Dos): el mundo de los personajes de la Edad de Oro;

periodo de complicación sigue otro de reorganización estructural en el que la semiosfera elabora una gramática de sí misma:

cuando la complicación de los lenguajes particulares (individuales y de grupo) pasa cierto límite de equilibrio estructural, surge la necesidad de introducir un sistema codificante secundario, común para todos. Tal proceso de uniformación secundaria de la semiosis social acarrea inevitablemente una simplificación y primitivización del sistema, pero al mismo tiempo actualiza la unidad de éste, creando la base para un nuevo periodo de complicaciones (Lotman 1998: 78).

Desde este punto de vista, *Crisis* aparece como la respuesta a una necesidad (meta)semiótica que su mismo ideador y escritor Mark Wolfman había preconizado unos años antes¹³⁴ al afirmar que, antes o después, alguien tendría que decidirse a aclarar lo que era parte del universo DC y lo que no. En otras palabras, había que decidir lo que era propio y lo que era ajeno, lo que estaba dentro y lo que estaba fuera, lo que era sistémico y lo que era alosistémico, lo que existía y lo que no. Además, había que resolver el desorden del universo a través de una operación metasemiótica de reorganización sistémica. Para ello, se producía una catástrofe cósmica que amenazaba con destruir todos los universos, obligando a intervenir prácticamente a la totalidad de los personajes de la editorial. En todo esto, el fin de Wolfman era de crear un único universo (que luego se denominaría ‘DC Universe’ o DCU) dotado de una *continuity* única y coherente.

Con esta premisas, se puede también afirmar que, para el mundo DC, *Crisis* fue un verdadero *evento*, es decir, algo que representa un punto de discontinuidad después de la cual la lógica y la estructura de este universo resultaron modificadas de forma irreversible. Es más, el carácter sistémico de los universos de los superhéroes hace que no parezca tan absurda la posibilidad de leer *Crisis* a través de la categoría de *evento*

Earth-Three (Tierra-Tres): un ‘mundo al revés’, hogar de las versiones malvadas de los héroes de Tierra-Uno;

Earth-Four (Tierra-Quatro): hogar de los personajes de la Charlton Comics, comprados por la DC y entre los que destacan Blue Beetle, Capitan Atom, Nightshade, Question, Peacemaker, Thunderbolt, Judomaster y Sarge Steel. Aparece por primera vez en el primer número de *Crisis* y no sobrevive, aunque sus héroes sí.

Earth-S (Tierra-S): hogar de los personajes de la Fawcett Comics, como Shazam y la Familia Marvel;

Earth-X (Tierra-X): mundo adoptivo de gran parte de los personajes de la Quality Comics donde los nazis han ganado la Segunda Guerra Mundial;

Earth-Prime (Tierra-Prime): Tierra donde los superhéroes existen sólo en los cómics, aunque en una historia poco antes de la *Crisis*, un joven Clark Kent de esta Tierra descubrió que tenía poderes y se convirtió en Superboy. En teoría, este lugar era la representación de nuestra Tierra, o de algo muy parecido.

¹³⁴ Precisamente en el 1981, en respuesta a una carta en *Green Lantern*.

histórico. Por ejemplo, resultan aplicables las características que, al respecto, distingue William Sewell (2005), que define ésta última como una secuencia ramificada de acontecimientos, reconocida como excepcional por los contemporáneos y capaz de generar una transformación estable de las estructuras. Una transformación que, en el caso de *Crisis*, no depende de la llegada de lo ajeno, sino que es un producto de la dinámica interna de la semiosfera¹³⁵.

La historia contada en este épico *crossover* cuenta los momentos finales de la lucha entre el Monitor y el Anti-Monitor, que se remonta a los albores del Multiverso. La primera de estas dos figuras, el Monitor, es la encarnación viva de todos los universos de materia positiva, mientras que su contraparte es pura energía negativa. A través de su antimateria, el Anti-Monitor consume mundos y de esta forma incrementa su poder en detrimento del Monitor, ya que su universo de antimateria se expande para llenar el ‘vacío’ provocado por la destrucción de un universo. *Crisis* empieza cuando el Anti-Monitor ha lanzado su ataque decisivo y, ya en sus primeras páginas, se observa la desaparición de varias entre las Tierras que componían el Multiverso DC. Al final de la historia, los superhéroes viajan al inicio del tiempo y el Espectro combate contra el Anti-Monitor hasta el Big Bang, que finalmente no da origen al Multiverso sino a un único universo. En otras palabras, el resultado de *Crisis* es que, de muchas, sólo sobrevive una Tierra, siendo ésta una típica operación de autodescripción y auto-organización de la semiosfera, un proceso en el cual

una determinada parte del material se traslada a la posición de lo extrasistémico y es como si dejara de existir cuando se mira a través del prisma de la autodescripción dada. Así, pues, el aumento del grado de organización del sistema semiótico se acompaña de un estrechamiento de éste (id: 68).

La Tierra que se salva es una fusión de Tierra-Uno, que representando el escenario de la mayoría de las historias se podía considerar como el núcleo del universo, con

¹³⁵ No es vano notar aquí como el gran problema teórico de una sociología histórica, o de una historia que interprete el acontecimiento dentro de una estructura socio-antropológica, parece ser el de descifrar la dialéctica entre los procesos autogenerativos y los eterogenerativos, una situación que deriva del hecho que, dicho con las palabras de Lotman, “cualquier estructura vive no solamente según las leyes del autodesarrollo, sino que también se halla expuesta a colisiones multiformes con otras estructuras culturales” (Lotman 1993: 96-97).

elementos de Tierra-Dos, Tierra-Cuatro, Tierra-S y Tierra-X. Significativamente, las sacrificadas son las periferias generadoras de desorden; pero esto no es todo, porque

la creación de un determinado sistema de autodescripción ‘organiza adicionalmente’ [sobreorganiza] y al mismo tiempo simplifica (corta lo ‘superfluo’) no sólo en el estado sincrónico del objeto, sino también en el diacrónico, es decir, crea la historia desde el punto de vista de sí mismo. La formación de una nueva situación cultural y de un nuevo sistema de autodescripciones reorganiza los estados que la precedieron, es decir, crea una nueva concepción de la historia (id: 71).

Así, una de las consecuencias de esta re-estructuración es, en general, que se considerará que la historia empieza en el momento en el que surge la autodescripción de la cultura¹³⁶. Crisis está pensada como *año cero* del Universo DC, es decir como el origen indispensable para su orientación temporal, y, en la idea de Wolfman, su función era la de cancelar cincuenta años de historias y permitir una renovación de todos los personajes¹³⁷. En términos comiqueros esta operación se define como un *reboot*, es decir un nuevo inicio, y desde el punto de vista de la semiótica de la cultura es interesante observar sus implicaciones en la relación de la semiosfera superheroica con su propia memoria. La eliminación de las tierras paralelas, con todas sus diferentes líneas temporales, había de favorecer la construcción de una *continuity* única y coherente, pero esto conllevaba también que se ordenara el pasado del universo.

2.11.1 Historia del Universo DC

Para liberar a los personajes del peso de su pasado y de las contradicciones del multiverso no era suficiente eliminar las tierras infinitas sino que era necesario también borrar su recuerdo; por esto, ningún personaje, salvo poquísimas excepciones, guarda memoria de su existencia. Por otro lado, para poder desarrollar una *continuity* coherente y, entonces, pasar de una temporalidad mítica a una temporalidad histórica, hacía falta trazar una línea temporal unívoca que describiera el recorrido histórico del universo; es

¹³⁶ Lotman pone el ejemplo de las corrientes literarias que proclaman la inexistencia de la literatura y proclaman su próxima aparición a partir de sus propias teorías.

¹³⁷ De hecho, el final impuesto por DC fue menos drástico de lo que Wolfman había pensado, y, sobre todo, una parte de los guionistas no aceptaron de dejar los arcos narrativos en los que estaban trabajando y no renovaron realmente los personajes y sus orígenes e historias. Esto llevó a algunos problemas y a la aparición de otros intentos de sistematización del universo; sin embargo, en línea general, podemos considerar que la operación alcanzó los resultados propuestos.

por esta función que, a la par que *Crisis*, aparece también *Historia del Universo DC*, que forma junto con *Crisis* un díptico autodescriptivo mediante el cual la semiosfera DC reorganiza su estructura.

Wolfman declaró haber escrito esta obra para “contar a los lectores qué héroes y qué mundos habían sobrevivido y cuáles podían tranquilamente relegarse a las más remotas estanterías de sus colecciones”, indicando, en otras palabras, que se estaba realizando una enorme operación de selección y reorganización de la que Assman llama memoria archivo, gran parte de la cual se declaraba semióticamente irrelevante e, incluso, inexistente. Al mismo tiempo, esta operación daba forma a (y, de alguna manera, inventaba) una memoria oficial, instituía la tradición oficial sobre la que basarán las historias futuras.

El primer elemento que salta a la vista de *Historia del Universo DC* es que no se trata de un cómic sino de prosa, aunque acompañada por unas ilustraciones. La razón semiótica de esta elección es que, como ya hemos observado, los cómics parecen desarrollarse contemporáneamente al acto mismo de lectura y, por consiguiente, resultan poco eficaces en el caso de una narración histórica (en este caso, obviamente, pseudo-histórica...), que prevé la distancia temporal o que, como observa Genette, se configura como un género diegético y no mimético. Al contrario, la escritura es el medium que, por excelencia, aplaza la relación comunicativa y que, objetivando la memoria, permite el nacimiento de la historia. De la historia y, también, de la posibilidad de vivir en un tiempo histórico, puesto que la causalidad de este último deriva de la linealidad de la escritura, que desemboca en el estilo de pensamiento occidental moderno, silogístico y deductivo (McLuhan 1962, Ong 1982).

La *Historia del Universo DC* obedece así tanto a la exigencia de poner orden en los acontecimientos pasados como a la de entrar en una lógica temporal histórica, que hasta esa fecha no había sido propia de los cómics de esta editorial. En este texto de fundación, entonces, están puestas en juego una serie de problemáticas propias de la escritura histórica; una de las más evidentes es la del testigo, como se puede observar perfectamente en los párrafos iniciales de la historia, que nos darán material para una serie de observaciones:

Lo que empezó como un universo único creció hasta convertirse en un multiverso en peligro de aniquilación a manos de una fuerza demoníaca. Héroes de muchos universos se unieron para destruir el Mal en el Alba de los Tiempos y, gracias a ellos, ese universo único renació de nuevo.

En ese renacimiento, las historias de los planetas cambiaron. Yo contemplé la muerte del multiverso y el nacimiento del universo, *y supe que estos cambios debían ser relatados*.

No hago esto por capricho, porque a nadie le es permitido saber que un multiverso existió. *Hago esto porque debo*, porque deben constar esos cambios, y porque debo pagar mi deuda con aquél que me permitió el privilegio de saber la verdad.

Fue un ser que vivió diez billones de años. Vio nacer el multiverso y supo cuándo le llegaba su fin. Reunió a los héroes y los dirigió en la batalla contra el Mal y murió para que el universo viviera. A él dedico esta narración.

Ésta es, entonces, la Historia Del Universo vista a través de mis ojos. Sus protagonistas son los hombres y mujeres que sacrificaron sus propias vidas para salvar al universo, cuyo coraje y determinación alteró el pasado y el futuro.

En cuanto a mí, soy Harbinger, *y mi misión es contar la verdad* (subrayado nuestro).

Como ya hemos dicho (2.9.3), la observación es una de las bases de relato histórico y la *Historia del Universo DC* está contada en primera persona por un testigo, Harbinger. De hecho, como confirmación de la importancia de esta figura en la economía de la obra, en *Crisis* hay otros dos personajes que juegan el papel del testigo. El primero es el Monitor que, según las palabras de Harbinger, redacta unas crónicas que ella se encarga de completar; el segundo es Pariah, personaje condenado a ser arrastrado, contra su voluntad, a la Tierra que está siendo destruida por la antimateria en ese momento y que, de esta forma, está forzado a presenciar la muerte de billones de personas, la desaparición de centenares de mundos y civilizaciones.

La introducción de la figura del Monitor y de su poder de visión absoluta, desprendida desde un punto de vista fijo, único, es indicadora de la voluntad de DC de ordenar su universo y representarlo bajo un solo y coherente principio, eliminando las visiones múltiples proporcionadas por los universos paralelos.

Pariah, por su parte, representa la impotencia del testigo, su condición externa que lo excluye de los acontecimientos y la distancia objetivante que es necesaria para que un relato se considere objetivo; en otras palabras, Pariah encarna aquella condición de *tertius*, de tercera persona en la que, según Benveniste, se encuentra el origen del *testis*, que en el derecho romano era encargado de asistir a un contrato oral entre dos personas y susceptible de certificarlo en el futuro.

En fin, Harbinger posee todas las características del testigo y, además, construye su relato como si fuera una narración histórica. Primeramente observamos que subraya el aspecto perceptivo del testigo: “hago esto porque debo”, dice, explicitando que la

declaración de ser un testigo ocular implica precisas responsabilidades, representando, entre otras cosas, el compromiso de contar los acontecimientos todas las veces necesarias y mantener una idéntica versión de los hechos (Dulong). En particular, el papel de Harbinger recuerda al de los testigos de las tragedias, que se comprometen a perpetuar su recuerdo: desde el momento en que todos los personajes del universo DC han olvidado las tierras infinitas, ella se siente obligada a contar la historia ‘tal y cómo ha acontecido’, para que, de alguna forma, quede memoria. Entre otras cosas, esta operación es interesante porque distingue implícitamente como destinatario a una figura externa al universo DC, es decir, el lector; puesto que dentro del texto, de la semiosfera DC, el recuerdo del multiverso ha sido borrado, es entonces el lector que se convierte en guardián del recuerdo, hecho que reconoce la existencia de un diálogo entre la memoria del texto y la del lector¹³⁸.

Pero, aparte de ser testigo, Harbinger cumple también el paso hacia la escritura de la historia. “El Monitor ya no existe, pero sus crónicas deben ser terminadas. Yo me he hecho cargo de esta ardua tarea”, dice, asumiendo así el oficio del historiador y excediendo la función de simple cronista del Monitor. Según Krzysztof Pomian, historia y crónica se diferencian fundamentalmente por dos razones: la primera es que “el relato histórico permite disociar el punto de vista del autor de el del narrador y proceder como si el primero hubiera sido testigo de acontecimientos a los cuales no podía en absoluto asistir” (Lozano 1987: 46); la segunda tiene que ver con la segmentación temporal, puesto que la crónica describe un segmento de tiempo cuyos puntos de partida y de llegada son arbitrarios con respecto a los acontecimientos, mientras que el relato histórico comienza al principio y llega hasta el final de una historia continua, que constituye un todo cerrado, textualmente coherente y, por ende, significativo; si la crónica no es nada más que una lista de acontecimientos en serie y, en principio, está abierta –en el sentido que, cuando se interrumpe, lo hace de forma arbitraria y en un momento cualquiera de la secuencia temporal– la historia es un discurso que “organiza y cierra un modo de inteligibilidad” (De Certeau 1978: 35). En otras palabras, el discurso histórico transforma las crónicas de los acontecimientos en “un proceso diacrónico *completo* sobre el que se puede hacer preguntas como si se tratara de una

¹³⁸ Si, por un lado, este diálogo entre el texto y su lector es un componente imprescindible de cualquier comunicación literaria, es importante subrayar que en los productos de los medios de comunicación de masas el papel del público es, por otra parte, especialmente importante.

‘estructura sincrónica’ de relaciones” (Lozano 1987: 48); es decir, en el caso de los cómics, en una *continuity* coherente a la que hacer referencia.

Siguiendo esta distinción podemos observar entonces que Harbinger, por un lado, utiliza las crónicas del Monitor como *fuentes históricas*, un fiable *saber del otro* que le permite contar hechos que no ha presenciado¹³⁹ y, por otro, las termina, es decir que las cierra en un relato ordenado. Ella misma es consciente de esta operación: “ésta es la historia de esos diez billones de años y de los que les siguieron”, explica, “no es un recuento cronológico de sucesos históricos como los que pueden leerse en cualquier texto. Es la Historia del Heroísmo”.

Además, junto con Pariah, Harbinger es el único personaje que, hasta la crisis sucesiva (*Crisis Infinita*), no ha sido ubicado en ninguna tierra de origen. Esto recuerda las observaciones de Luciano de Samosata sobre la condición de apátrida que debería idealmente pertenecer al historiador y es un hecho que responde a la operación retórica por la que el texto histórico esconde el lugar desde donde el historiador produce su discurso (el ‘aquí’ enunciativo), lugar impregnado de particularidades sociales, políticas e ideológicas, y construye la ilusión de un punto de vista neutral, desprendido desde un lugar puramente intelectual; es de aquí –o, mejor dicho, de este abstracto no-aquí– que según la perspectiva historiográfica de *Historia del Universo DC* se podrían “mostrar las cosas tal cual sucedieron”, según el ideal expresado por Leopold von Ranke y que Harbinger traduce como una misión “de contar la verdad”¹⁴⁰.

Como ya hemos observado, la función de esta historia es la de construir un pasado, organizado de forma cronológicamente lineal, que permita a las series DC de organizarse narrativamente según las modalidades del tiempo histórico. De esta manera este texto apoya y fortalece la reestructuración operada por *Crisis* que, eliminando las tierras paralelas, elimina también el efecto del tiempo como espacio –o, más bien, de los tiempos como espacios– que derivaba de la existencia del Multiverso. Sin embargo, esta temporalidad no desaparecerá nunca del todo en los cómics DC, y el hecho de que esté tan radicada lo podemos hallar en el texto de la misma *Historia*. “Hasta ahora esta crónica ha hablado del pasado y del presente. Pero los instrumentos del Monitor no sólo

¹³⁹ De hecho, en el discurso histórico, la referencia al saber del otro o heterología, remitiendo a un lugar de autoridad, desempeña el papel de acreditar el discurso, produciendo fiabilidad y verosimilitud.

¹⁴⁰ Esta operación de esconder el lugar intelectual no es propia exclusivamente de la historia, sino que es materia para una sociología de los intelectuales y, también, de una sociología de la ciencia. Al respecto, un estudio clásico está representado por *La vida en el laboratorio*, en la que Bruno Latour y Steve Woolgar mostraban que los resultados científicos están influenciados por las praxis de trabajo vigentes en los laboratorios.

captaban datos de lo que fue y es, sino también de lo que será”, dice Harbinger hacia el final de su narración, donde resume lo que pasará en el futuro. Ella vuelve así a una concepción del tiempo en la que todo ya ha acontecido¹⁴¹, una concepción opuesta a sus pretensiones de historiadora y que, además, ya estaba anunciada en su nombre, que significa ‘heraldo’, ‘precursor’ y también ‘presagio’. De esta forma, ya en el instrumento mismo por el que DC intentaba pasar a una temporalidad de tipo histórico se declaraba la imposibilidad de que esta fuera adoptada de forma ‘pura’.

Además, esta contradicción está presente también en el mismo hecho de postular un origen del universo. Y esto es así porque el ‘comienzo’ del discurso histórico no está constituido por ningún acontecimiento inaugural, sino que es un punto vacío, un *nada* “que no tiene más objeto que él de ser un límite” (De Certeau 1978: 106); así, con palabras que recuerdan a las ya citadas de Meletinski sobre la naturaleza del mito, De Certeau puede afirmar que “cuando es histórico, el relato resiste [...] a la seducción del comienzo, no consiente con el Eros del origen, no tiene por fin, como el mito, el escenificar la autoridad necesaria y perdida, bajo la figura de un acontecimiento que no tuvo lugar” (id.: 108).

Más en general, es todo el proyecto de *Crisis* el que, aunque intente establecer una linealidad histórica, mantiene profundas características mítico-cosmogónicas en la idea de encontrar un nuevo inicio a través de la destrucción del viejo mundo. Como observa Eliade, es la idea mítica de la perfección de los comienzos que conduce a la concepción de que “para que algo verdaderamente nuevo pueda comenzar es preciso que los restos y las ruinas del viejo ciclo estén completamente destruidos” (Eliade 1963: 56). En otras palabras, detrás de la exigencia de una reorganización serial se escondía también la obsesión mítica de la “beatitud de los comienzos” (id.), de la degradación de un estadio inicial que, para ser nuevamente alcanzado, necesita una operación cosmogónica de destrucción y recreación. Además, la persistencia de este aspecto será confirmada por la aparición, aproximadamente veinticinco años después, de una segunda *Crisis*, hecho que no puede no estar relacionado con una cierta persistencia de una concepción cíclica del tiempo.

¹⁴¹ Esta tensión entre los dos tipos de temporalidad aflora de forma evidente en una afirmación poco posterior, en la que Harbinger declara que la historia del futuro no debe ser leída por ojos mortales, por la absolutamente contradictoria razón que “el futuro debe descubrirse cada día, de tal modo que permita la posibilidad de cambiarlo”.

2.11.2 Post-*Crisis*...

En el período sucesivo a *Crisis en las Tierras Infinitas*, las diferentes series tuvieron que reorganizarse y empezar una nueva *continuity*. Sin embargo, no todos los acontecimientos y los personajes borrados en *Crisis* desaparecen para siempre. En la memoria de los lectores estos siguen existiendo y, como ya hemos observado, ésta dialoga con la propia del texto y puede hasta modificarla. Esto ocurre en cualquier tradición y género textual, como se puede observar, por ejemplo, desde una perspectiva hermenéutica, que muestra que en el sentido de un texto están incluidas las interpretaciones y lecturas que se han hecho históricamente de éste; sin embargo, el cómic de superhéroes es un género especialmente receptivo con respecto a su público y, así, por ejemplo, en una historia de Animal Man (nn. 23-24) pudieron reaparecer los personajes del viejo Sindicato del Crimen, huidos del inconsciente de Psico-Pirata, que se acordaba de las tierras infinitas. Al final, turbados por la tristeza de la nueva realidad y seguros que serían inmortales en el momento en el que volvieran a ser sólo los personajes de un cómic, estos fantasmas se desvanecen de la existencia, pero con la conciencia de que “cada vez que alguien leerá nuestras historias, volveremos a vivir”.

Este episodio, que textualiza explícitamente el tema del regreso de la memoria cancelada, puede ser interpretado eficazmente desde el punto de vista de las dinámicas que interesan la vida de los textos en la historia. Al respecto, Lotman escribe:

La interrelación entre la memoria cultural y su auto-reflexión es como un diálogo constante: los textos de períodos cronológicamente más antiguos son tomados en la cultura e, interaccionando con los mecanismos contemporáneos, generan una imagen del pasado histórico, cuya cultura transfiere al pasado y, como un interlocutor en un diálogo, afecta al presente. Este proceso no tiene lugar en el vacío: ambos interlocutores en el diálogo son, igualmente, interlocutores en otros frentes, ambos están abiertos a la intrusión de nuevos textos desde fuera y los textos, como ya tuvimos ocasión de enfatizar, siempre contienen potencialmente nuevas interpretaciones en sí mismos (Lotman 1990: 272; trad. nuestra).

En otras palabras, como el no-texto siempre puede devenir texto y como lo intraducible representa una reserva para futuras traducciones, también lo que *Crisis* declaró ser no-memoria seguía teniendo la posibilidad de ser recuperado en la semiosfera DC. Sin embargo, es menester en este momento introducir estas reflexiones en un discurso más amplio.

2.11.3 ... y luego más *Crisis*

Como ya hemos señalado, por varias razones la operación de reseteo intentada por Wolfman no pudo completarse como él deseaba. Uno de los motivos fue que algunos autores rechazaron abandonar los arcos narrativos que estaban conduciendo precedentemente a la crisis y esto generó unos problemas de congruencia, pero también en las series que empezaron de nuevo ‘desde cero’ se presentaron situaciones paradójicas. Por ejemplo, resultaba que Superboy había formado parte de la Legión de Super-Héroes, pero en la nueva *continuity* Superman no había nunca vestido el traje de Superboy. Una explicación a estas incongruencias fue avanzada en 1999 en una serie llamada *The Kingdom*, donde se introdujo el concepto de Hypertiempos. Con esta idea se afirmaba que todas las historias que estaban fuera de la *continuity* habían acontecido en líneas temporales alternativas que se habían generado y que, a veces, volvían a coincidir con la *continuity* oficial¹⁴². El Hypertiempos, que de todas formas fue utilizado sólo en ocasiones, incluía no sólo las historias de las tierras paralelas publicadas antes de *Crisis* sino todas las historias de todas las *continuities*, presentándose así como una superestructura del Multiverso.

En todo esto, la cuestión decisiva es que las tierras infinitas nunca desaparecieron completamente de la memoria, aunque fuera en forma de elementos contradictorios o de fragmentos de un pasado olvidado. Y es de un fragmento aislado fuera del universo DC del cual, con veinte años de distancia de la primera, se desencadena una segunda crisis que, de hecho, se desarrolla durante tres años y a través de diferentes miniseries, en particular *Crisis Infinita*, *52*, *Countdown to Final Crisis* y *Crisis Final*.

En *Crisis en las Tierras Infinitas*, después de la derrota final del Anti-Monitor, Alexander Luthor de Tierra-Tres revela al Superman de Tierra-Dos que sabía cómo se reestructurarían las tierras, y que preservó a la Lois Lane de Tierra-Dos en una dimensión de bolsillo antes de partir al inicio del tiempo. Al final de la crisis, los tres se retiran ahí, junto con Superboy de Tierra-Prime, y es aquí que los vemos en las primeras

¹⁴² Esta *continuity*, de todas formas, no ha llegado nunca a la coherencia y linealidad de la de Marvel. La razón es que, por un lado, en algunas series siguen estando presentes rasgos de iteratividad y, por otro, los personajes más importantes, Superman y Batman, tienen más de una serie dedicada, hecho que impide la construcción de una *continuity* muy rigurosa y proporciona el efecto de presencia simultánea en diferentes lugares.

Es interesante también observar que esta última característica aparece cada vez más también en los cómics de Marvel, a confirmación del hecho de que los sistemas de serialidad de las dos editoriales, opuestos en los años sesenta y setenta, en los últimos tiempos han llegado a ser parecidos, encontrándose, por así decir, a mitad de camino.

páginas de *Crisis Infinita*, mientras observan como los héroes “se están rindiendo”, volviéndose siempre más oscuros y aparentemente menos nobles¹⁴³, hecho que, dicho *en passant*, reenvía a las consideraciones precedentes sobre la idea mítica de la degradación de un perfecto estado inicial. La consciencia cosmológica prevé que cuando el mundo se aleja demasiado de la perfección del comienzo llegue una catástrofe que, al mismo tiempo, representa “el signo anunciador de la inminente recreación del Mundo” (Eliade 1963: 64). En *Crisis Infinita*, no pudiendo aceptar que la tierra por la que ellos se han sacrificado se corrompa de esa forma, Superman –campeón y símbolo de la inmaculada Edad de Oro– decide golpear con su puño la barrera que los separa del mundo hasta que consigue destruirla.

Nuevamente, se trata de un acontecimiento que obedece a las leyes de funcionamiento de la semiosfera, en particular respecto a cuestiones relativas a sus procesos dinámicos. Sobre esta cuestiones, en *Cultura y explosión* Lotman se expresa así:

es necesario subrayar que el confin que separa el mundo cerrado de la semiosis de la realidad extrasemiótica, es penetrable. Esta se halla constantemente atravesado por incursiones de elementos provenientes de esferas extrasemióticas, que irrumpen y llevan consigo la dinámica; ellos transforman este espacio, aunque al mismo tiempo sean transformados según sus leyes. Contemporáneamente, el espacio semiótico constantemente expulsa estratos enteros de la cultura. Estos forman entonces una falda de sedimentos más allá de los confines de la cultura que esperan su hora para irrumpir nuevamente en ella, a tal punto olvidados ya en ese momento que pueden ser percibidos como nuevos (Lotman 1993: 160).

En la idea de Lotman, la continua redefinición entre lo que es cultura y lo que no es cultura es una acción determinada por una organización que se manifiesta como una suma de reglas, de restricciones impuestas al sistema; de esta manera una cultura no engloba nunca *todo* sino que define siempre a una parte delimitada por una determinada organización. En otras palabras, una cultura es sólo un área cerrada sobre el fondo de la no-cultura, es decir, del mundo no semiotizado. Todo este *fuera*, intraducible en los

¹⁴³ En realidad, como se descubre más adelante en la historia, la relación entre este espacio externo y olvidado y el interior del universo está, de alguna manera, ya presente. De hecho, los cambios recientes que han afectado los héroes DC están causados por la frustración de Superboy. Éste, manipulado por Alex Luthor, empieza a tener celos de los héroes que han sobrevivido a la crisis y que, gracias a su sacrificio, pueden vivir una vida que a él le es negada. Por esta razón, se desahoga golpeando las barreras de su pequeña prisión espacio-temporal, golpes que se repercuten en el universo, provocando aquellos cambios a los que están asistiendo y que empujan a Superman a intervenir.

términos propios de la cultura, se mantiene disponible para futuras traducciones, es decir que podrá ser comprendido e integrado en el momento en el que el sistema, la semiosfera, se organiza de una forma diferente. Sin embargo, la relación entre dentro y fuera es dialógica, porque una de las posibilidades de lo nuevo es, justamente, la irrupción de lo ajeno en el sistema, acontecimiento que puede llevar a cambios en la estructura de la semiosfera. Así, justo a continuación de la cita precedente, Lotman escribe:

El intercambio con la esfera extrasemiótica constituye una inagotable reserva de dinamismo. Este ‘movimiento perpetuo’ no puede agotarse: no obedece a las leyes de la entropía, dado que constantemente reconstituye su heterogeneidad, alimentada por la no clausura del sistema. Sin embargo, las fuentes de heterogeneidad se transformarían en generadores de caos, si no se conectaran estructuras directas en sentido contrario (id.).

Y siempre en *Cultura y explosión* se puede leer que

las correlaciones entre lo traducible y lo intraducible son a tal punto complejas que terminan siendo posibilidad de una caída del espacio más allá de los límites. También pueden desarrollar esta función los momentos explosivos, que llegan a crear ventanas en el estrato semiótico. Así, el mundo de la semiosis no está fatalmente cerrado en sí sino que ‘juega’ con el espacio que le es externo, ya sea incorporándolo a sí, ya sea expulsando elementos propios ya utilizados que han perdido la condición semiótica activa (id.: 42).

En este sentido, los puños de Superman abren una ventana semiótica en la semiosfera superheroica, representando un retorno de una memoria olvidada y, al mismo tiempo, de un espacio expulsado de la semiosfera. Dado que el Superman de Tierra-Dos es un héroe de los años cuarenta, esta colisión es anacrónica a diferentes niveles y, desde cierto punto de vista, parece ilustrar la idea lotmaniana por la que la irregularidad estructural interna de la semiosfera, que es garantía de su productividad semiótica, es también una heterogeneidad temporal; y, esto, no sólo porque zonas dinámicas coexisten con otras más estáticas, sino también porque en el espacio semiótico se halla siempre presente una relación dialógica entre tiempos diferentes¹⁴⁴. Por otro lado, esta

¹⁴⁴ La metáfora que Lotman utiliza al respecto es la de la sala de un museo, un mundo percibido sincrónicamente pero donde conviven y chocan textos de diferentes épocas y géneros, elementos que reenvían a subjetividades diferentes y a veces difícilmente traducibles; en un museo, todas estas ‘diferencias’ son puestas en una relación recíproca de tensión dinámica que puede generar nuevos

llegada de elementos ajenos provoca desorden en la semiosfera (hecho que en *Crisis Infinita* está figurativizado por los puños de Superboy contra la barrera-frontera que lo separa del mundo, golpes que trastornan el orden de este último) y, así, es responsable de la crisis, que podemos entender como un momento de desorganización y reorganización sistémica¹⁴⁵.

La consecuencia principal de esta crisis será explicitada sólo al año siguiente, en el último número del *crossover* 52, y anticipada en el editorial de la semana 37 de esta serie, donde el director editorial de DC Dan DiDio reveló, a través de un mensaje escondido que se podía descodificar utilizando la primera letra de cada tercera palabra, que el secreto de 52 era que el Multiverso seguía existiendo.

Pero, ¿cómo es posible que DC volviera a una configuración antecedente cuya superación había costado tantas energías? Razonando desde una perspectiva lotmaniana, las respuestas parecen ser esencialmente dos. En primer lugar, se podría decir que se trata de una dinámica propia de cualquier semiosfera, ya que, según Lotman, “cualquier cultura viva posee un mecanismo fijo para multiplicar sus lenguajes” (Lotman 1990: 124; trad. nuestra) y que la normal evolución de una semiosfera prevé una tensión constante entre homogeneización y diferenciación, entre la unidad y la diversidad. En este sentido, si por un lado la estabilidad del conjunto cultural depende del aumento de la variedad interna, al mismo tiempo, en una visión que describe perfectamente la situación de Multiverso DC, los nudos semánticos de la organización estructural del conjunto cultural se transforman en individualidades culturales independientes (dotadas de organización, memoria, capacidad de autodesarrollo) que tienden a romper en pedazos el conjunto cultural o a volverle internamente muy conflictivo¹⁴⁶.

recorridos de sentido:

La irregularidad en un nivel estructural es complementada por la mezcla de los niveles. En la realidad de la semiosfera, por regla general se viola la jerarquía de los lenguajes y de los textos: éstos chocan como lenguajes y textos que se hallan en un mismo nivel. Los textos se ven sumergidos en lenguajes que no corresponden a ellos, y los códigos que los descifran pueden estar ausentes del todo. Imaginémonos la sala de un museo en la que en las diferentes vitrinas están expuestos objetos de diferentes siglos, inscripciones en lenguas conocidas y desconocidas, instrucciones para el desciframiento, un texto aclaratorio redactado por metodólogos, esquemas de las rutas de las excursiones y las reglas de conducta de los visitantes. Si colocamos allí, además, a los propios visitantes con su mundo semiótico, obtendremos algo que recordará un cuadro de la semiosfera (Lotman 1996: 30).

¹⁴⁵ Por definición, en este proceso algunas virtualidades anteriormente inhibidas (por ejemplo, algunas variantes de un mito) reciben la posibilidad de actualizarse y, al mismo tiempo, se delinean también unos escenarios inéditos.

¹⁴⁶ Este pasaje lotmaniano es especialmente claro al respecto:

En segundo lugar, ya que Superman y Lois Lane de Tierra-Dos junto a Superboy Prime y el Alexander Luthor de Tierra-Tres representan un pedazo del antiguo Multiverso, parece apropiado razonar sobre las propiedades semióticas del fragmento y sus relaciones con la memoria. Al respecto son útiles las observaciones de Calabrese, que describe el fragmento en oposición al detalle. Este último presupone un sujeto que corta un objeto y es ‘de-finido’, es decir, hecho perceptible a partir del entero y de la operación de corte:

sólo el entero y la sustancia de la operación permiten de hecho la *definición* del detalle, es decir, el gesto de poner en relieve motivado por el elemento respecto al todo al que pertenece. Dicho en otros términos: al detalle nos acercamos por medio de un precedente acercamiento a su entero y se percibe la forma del detalle hasta que ésta se queda en relación perceptible con su entero (Calabrese 1987: 87).

Al contrario, el fragmento “está determinado por la casualidad [...] y no por una causa objetiva” (id.: 89), de manera que sus confines no son ‘de-finidos’ sino más bien ‘interrumpidos’. Resulta así ausente todo tipo de huella de enunciación y, por ende,

la geometría del fragmento es la de una ruptura en la que las líneas de frontera deben considerarse como motivadas por fuerzas (por ejemplo, fuerzas físicas) que han producido el ‘accidente’ que ha aislado el fragmento de su ‘todo’ de pertenencia. El análisis de la línea irregular de frontera permitirá entonces no una obra de *re-constitución*, como se decía a propósito del detalle, sino de *re-construcción*, por medio de hipótesis, del sistema de pertenencia (id.).

En otras palabras, a partir de un fragmento, y basándonos únicamente en él, no es posible reconstruir completamente el originario del que éste hacía parte. Sin embargo, el fragmento parece tener siempre una cierta nostalgia del todo (Fabbri 1998a), y con ella, como observa Lotman, la capacidad de hacer funcionar la memoria de forma creativa:

la tendencia al aumento de la variedad semiótica en el interior de la organización de la cultura hace que cada nudo semántico de la organización estructural revele la tendencia a transformarse en una ‘individualidad cultural’, en un mundo, por tanto, cerrado e inmanente, dotado de una organización estructural-semiótica interna propia, de su memoria, de su comportamiento individual, de capacidades intelectuales y de un mecanismo de autodesarrollo (Lotman 1980: 38, trad. nuestra).

todo pedazo de una estructura semiótica o todo texto aislado conserva los mecanismos de reconstrucción de todo el sistema. Precisamente la destrucción de esa totalidad provoca un proceso acelerado de ‘recordación’ –de reconstrucción del todo semiótico por una parte de él. Esta reconstrucción de un lenguaje ya perdido, en cuyo sistema el texto dado adquiriría la condición de estar dotado de sentido, siempre resulta prácticamente la creación de un nuevo lenguaje, y no la recreación del viejo, como parece desde el punto de vista de la autoconciencia de la cultura (Lotman 1996: 31).

Por esta razón, cuando Superman de Tierra-Dos y sus compañeros de exilio irrumpen en el universo DC como un fragmento olvidado de una precedente configuración, la semiosfera DC se reorganiza otra vez según el modelo del Multiverso, pero de tipo diferente, ya que más que de una reconstrucción hay que hablar de una reinención. Así en 52, que describe la organización que la semiosfera DC asume después de los acontecimientos de *Crisis Infinita*, se revela que los universos no son infinitos, como en el Multiverso clásico, sino, en principio, sólo cincuenta y dos. Además, en vez de ser simplemente paralelos, están organizados según una estructura que, de alguna manera, se puede definir como jerárquica.

La idea base de esta nueva configuración es que la energía que existía en el multiverso creado por Alexander Luthor en *Crisis Infinita* era demasiada para contenerse en un solo universo, por lo que, en un acto de ‘preservación cósmica’, la Nueva Tierra se multiplicó en copias iguales creando un conjunto de 52 Tierras idénticas en 52 universos idénticos. Sin embargo, en el último número de la misma serie, un villano llamado Mr. Mind, que se alimenta del tiempo y el espacio, viaja por el nuevo Multiverso comiendo partes de la historia de las diferentes tierras hasta que es detenido por Booster Gold, Rip Hunter y Daniel Carter. Este robo de espacio-tiempo hace que la estructura y la historia de las diferentes Tierras sean modificadas, resultando distintas respecto a la ‘principal’, que toma el nombre de Nueva-Tierra.

Aparte de su carácter ‘finito’, otra diferencia del nuevo Multiverso con respecto al viejo está representada por su forma ordenada, resultado de un diálogo activado precisamente por las diferencias que acaban de constituirse: “52 universos moviéndose armónicamente, como engranajes en una máquina celestial, cómo flores en un celestial jardín, fragante por el jugo de néctar de la inteligencia viva”, comenta Rip Hunter mientras contempla por primera vez el recién creado Multiverso.

Las características de este orden aparecen claramente en *Crisis Final*, *crossover* publicado en 2008 donde el nuevo Multiverso toma una forma más o menos definitiva. Ahora los Monitores son 52, uno por cada Tierra, y vigilan el Multiverso desde un mundo externo, llamado Ultramundo, y a través de lo que llaman ‘el Planetario de los Mundos’; ésta es una máquina que representa el Multiverso, pero, al mismo tiempo, aparece como un enorme ser vivo en cuya mente (¿o sería más apropiado decir cuerpo?) existen las varias Tierras¹⁴⁷. Además, hay que considerar que, a su vez, el Ultramundo está contenido en una estructura más grande, ‘superior’, así que el universo DC es descrito según el mismo principio de la muñeca rusa que, para Lotman, rige la organización de la semiosfera. Así, en estos cómics vemos representado también el proceso por el que, en la semiosfera, el cambio explosivo es seguido por una traducción y una reorganización vertical operada por los metalenguajes, en este caso representados por el Planetario y la actividad de los Monitores.



Fig. 12. DC Comics: el Planetario de los mundos .

Un metalenguaje es aquel metamecanismo que reestablece la unidad entre las partes en movimiento a través de la creación de una ‘lengua’ en la que se realizan las relaciones internas, que permite la comunicación interna y que garantiza el isomorfismo entre las partes y el todo (impidiendo al mismo tiempo la disyunción). Así, después de la vuelta del Multiverso, el sistema toma la forma de un conjunto coherente, dotado de traducibilidad interna y cuyas partes pueden comunicarse a través del Bleed (en castellano, la Sangría), una sustancia que fluye en el espacio fronterizo entre las Tierras y que, tanto durante *Crisis en Tierras Infinitas* como en *Crisis Final*, colorea los cielos de rojo, simbolizando la reducción del espacio en las Tierras y el sangrar del Multiverso.

¹⁴⁷ Según las palabras de Capitan Allen Atom (o Superman Quantum de Tierra-4) en la miniserie *Superman Beyond*, importante *spin-off* de *Crisis Final*, “el multiverso no necesita de un diseñador... tiene una estructura emergente peculiar... no es una máquina... es más como una... *planta* o... una *sinfonía*...”

De esta forma, la DC recupera la dimensión multiversal que permite la declinación mítica de los héroes, hecho que representa la esencia de las historias de esta editorial. Pero, al mismo tiempo, la somete a un orden inédito, una metadescripción que garantiza la comunicación y traducción recíproca entre las distintas Tierras. Esta sucesión de crisis o, como parece más correcto decir, esta larga crisis que empieza con *Crisis Infinita* y se cierra con *Crisis Final*, no implica un *reboot* completo como en el caso de la primera crisis de Wolfman, pero el alcance de la reorganización es parecido. Por esta razón, por ejemplo, los números de 52 se concluyen con la historia del origen de un personaje –necesidad debida al hecho de que la crisis representa un nuevo inicio– o con una parte de una nueva historia del universo DC; ésta, aunque no presente características de discurso histórico tan marcadas como la precedente, tiene la misma finalidad de indicar unos acontecimientos como momentos decisivos del desarrollo del universo y de construir una versión oficial de la historia sobre la que cimentar los cómics futuros.

En todo esto, uno de los aspectos más interesantes es la relación metatextual entre el Multiverso y la naturaleza de las historias, desarrollada en *Crisis Final* por el guionista escocés Grant Morrison. Este *crossover*, complejo¹⁴⁸ hasta el punto de resultar literalmente incomprensible para gran parte de los lectores, se compone de dos líneas narrativas principales que se desarrollan en dos diferentes planos de la semiosfera DC. El primero es el plano del multiverso, el segundo el plano de existencia de los monitores, situado en una posición jerárquicamente superior. Lo interesante es que, textualizando el principio de isomorfismo vertical, en estos dos niveles se desarrollan historias análogas y se asiste a un proceso de traducción recíproca entre planos de existencia.

Sin entrar en los detalles del argumento, y deteniéndonos sólo en los aspectos de interés metatextual y sistémico, en el multiverso se asiste a la amenaza de la ecuación de la anti-vida, un mensaje que permite a quien lo controla dominar la voluntad de los que lo leen y que el supervillano Darkseid ha difundido a través de todas las redes de comunicación. En otras palabras, se trata de un mensaje de uniformización y pasividad absoluta que acabaría con el principio del conflicto y, de consecuencia, con cualquier historia. Por otro lado, el Ultramundo ha entrado de alguna manera en contacto con el mundo de los gérmenes (el multiverso) y la atemporalidad ataráxica ha cedido su puesto

¹⁴⁸ Una complejidad que es tanto narrativa cuanto, y sobre todo, intertextual (o transnarrativa).

a la historia y a las pasiones; mientras en el multiverso los héroes intentan resistir a la ecuación de la antívida, en el mundo de los Monitores Mandrakk, un ser que encarna la esencia maligna del primer Monitor, amenaza la existencia del Planetario. Esta figura vampíresca se nutre de la Sangría y su objetivo es destruir el multiverso para volver a la pureza de la “página blanca” de los orígenes, a la situación anterior a la aparición de lo que los Monitores llaman ‘imperfecciones’ y los humanos ‘historias’ (de hecho, el Planetario de los Mundos es definido también como “un concepto para contener la imperfección”, dejándola fuera de los niveles superiores de la semiosfera)¹⁴⁹.

La situación es entonces la misma: en el interior del multiverso se difunde una ecuación que se podría definir como un código, un sistema de reglas que, al estar privado de historia, niega la posibilidad de lo imprevisible; en el exterior Mandrakk amenaza la diferencia que es motor de la(s) historia(s), ese espacio de no congruencia entre códigos distintos que garantiza la riqueza de la comunicación, ese plurilingüismo que está en la base de la semiosfera.

A la amenaza representada por Mandrakk se opone Superman o, mejor dicho, la energía de la pura esencia de Superman, que consigue subir al nivel del Ultramundo transfiriéndose en el Pensierobot, un envoltorio-centinela proyectado para proteger la realidad del multiverso y, por ende, aquella de los



Fig. 13. *Crisis Final*: Superman incide una advertencia en la que tenía que ser su tumba.

¹⁴⁹ En *Superman Beyond* la relación entre el multiverso y el Monitor es descrita con estas palabras:

“En origen! Sólo existía el Monitor! Y luego! Luego en el corazón de la perfección del monitor es hallada una imperfección! El Monitor crea un concepto para contener la imperfección! Los exámenes del Monitor revelan en su interior complejidades y contradicciones terribles e imprevisibles! Una ampliación revela una estructura de deslizantes conductos infinitesimales en cuya superficie prosperan y se multiplican procesos parecidos a gérmenes. El Monitor lanza una sonda... Proyectada para confundirse con el ambiente circundante, la sonda entra en contacto con algo que el Monitor no había encontrado nunca antes! En el interior de la imperfección, un caótico bullir de acontecimientos! Vidas. Muertes. Héroes. Criminales. Amores. Si algún precedente para el concepto de “historia”! Ninguna comprensión del daño que las historias pueden causar a una inmensa conciencia sin límites o definición. El Monitor no tiene ninguna defensa! Cegada, partida en dos, la sonda renuncia. La imperfección es cerrada herméticamente, cicatrizada, con metales divinos”.

Monitores. Superman, es decir, la historia primordial, lucha y derrota el principio de la uniformidad y del olvido, salvando así la imperfección de la Tierras múltiples y de las historias. Al final de la batalla el hombre del mañana se acerca a la tumba que Mandrakk había preparado para él y deja la que define como una advertencia; en un último guiño metatextual que celebra la fuerza de las historias y el potencial mitográfico del cómic Superman graba en su lápida las palabras “to be continued”.

3. *Sandman*: la semiosfera en un cómic

3.1 Presentación de la obra

En los capítulos precedentes hemos intentado presentar las características generales del sistema de los cómics de superhéroes. Esta tercera y última parte estará, por el contrario, dedicada totalmente al análisis de una famosa serie llamada *The Sandman*, escrita por el inglés Neil Gaiman, publicada por DC Comics desde 1988 hasta 1996 y compuesta por setenta y cinco números que, sucesivamente, han sido recopilados en 10 tomos.

Lejos de elegir esta obra por su representatividad de la semiosfera superheroica, lo hemos hecho por su posición periférica dentro de este sistema, fronteriza, a su vez, con respecto a otros campos y tradiciones expresivas. Su interés deriva precisamente del hecho de nacer dentro del universo DC y, al mismo tiempo, seguir modelos narrativos y formales a veces opuestos a los que son propios de las series dedicadas a los superperhéroes. Por un lado, el hecho de concentrar la mirada sobre un espacio ‘periférico’ nos dará la posibilidad de observar fenómenos de traducción y reorganización estructural, por otra parte, podremos volver a reflexionar sobre algunas de las categorías ya puestas en juego, pero a partir de una perspectiva contraria, hecho que debería enriquecer también la comprensión de las características propias de los clásicos cómics de superhéroes y definir mejor la semiosfera de la que forman parte. En fin, las marcadas características metatextuales de *Sandman* nos ayudarán a sistematizar un poco algunos conceptos que nos parecen eficaces a la hora de analizar este tipo de textos.

El protagonista de esta serie es Morfeo, la personificación antropomórfica de los sueños (y de las historias). Es conocido por una amplia variedad de nombres uno de los cuales es El Arenero (The Sandman), nombre que deriva de la leyenda celta acerca de un duende que arrojaba arena a los ojos de los durmientes pero, sobre todo, de otro personaje con el mismo nombre en el universo DC.

Morfeo pertenece a una familia de siete hermanos, llamados “los Eternos”, cada uno de los cuales es la representación antropomórfica de un concepto. Por orden de antigüedad son: Muerte (Death), Destino (Destiny), Sueño (Dream), Destrucción

(Destruction), Deseo (Desire), Desespero (Despair), Delirio (Delirium).

Contrariamente al paradigma clásico, donde los dioses preexisten a los hombres y éstos no son nada más que muñecos en sus manos, en el universo de Gaiman las divinidades nacen, se concretan y mueren, según la voluntad y la necesidad de sus propios adoradores¹⁵⁰. En esta óptica el papel de los Eternos sería el de unos seres superiores y antecedentes a los dioses, que encarnan (y se nutren de) sentimientos, hechos y pasiones básicas, compartidas por todos los seres dotados de razón y sentimientos.

Más adelante describiremos en detalle los siete eternos y, tratándose de una obra tan larga, preferimos colocar en anexo el resumen de la intriga, pero para sugerir el argumento de la serie valga el resumen del mismo Gaiman: “el rey de los sueños aprende que uno debe cambiar o morir; y luego toma su decisión”. El cambio es, por tanto, el tema principal, pero hay otra idea que atraviesa toda la obra: la importancia de las historias y su poder creador.

De hecho, uno de los elementos de interés de esta serie de cómics desde el punto de vista semiótico es el hecho de ser una máquina para contar historias: “he creado Sandman tan viejo como el universo”, dice Gaiman, “porque esto me daba la posibilidad de jugar con todo el tiempo y el espacio posibles. Y he hecho que fuera la encarnación de los sueños y de las historias porque esto me daba un marco para contar virtualmente cualquier tipo de historia” (Bender 1999: 8, trad. nuestra).

Esta afirmación muestra, con claridad, muchos elementos que merecen atención. Entre todos ellos, el valor creador de la semiosfera y la noción de texto. Nos detendremos en ambos, pero hay otro punto clave implicado de manera implícita y que preferimos tratar primero: las relaciones de la semiosfera de *Sandman* con la de DC.

3.2 Diálogo entre semiosferas

Cuando la DC decidió encargar a Gaiman un cómic mensual, él y la editora Karen Berger pasaron revista a algunos viejos personajes ‘abandonados’. Al final, decidieron

¹⁵⁰ Es decir, la potencia de los dioses depende de los hombres, exactamente como en el análisis de Edgar Morin (Morin, 1957) las estrellas del cine son divinidades creadas por el público. En manos de Gaiman, este asunto antropológico se transforma en un interesante recurso narrativo que nos lleva a leer de una antigua diosa del amor que acaba bailando en un night club o de como un viejo dios de las hades se vuelva gestor de funeraria. El mismo principio está también a la base de la novela de Gaiman *American Gods*, donde aparecen algunos de los personajes de *Sandman*.

recuperar un personaje de los años setenta llamado Sandman, pero, al mismo tiempo que otro escritor lo estaba utilizando en una serie, Berger dejó a Gaiman la libertad de construir otro personaje nuevo que tuviera el mismo nombre. En realidad, lo único que interesaba al escritor inglés era el hecho de que este personaje vivía en los sueños y, aparte del nombre, Morfeo hereda de él únicamente un yelmo, que representa su símbolo y donde, durante mucho tiempo, había concentrado gran parte de su poder.

En definitiva, Gaiman se encontró libre de los vínculos de la *continuity* DC y, como resultado, pudo crear un universo muy amplio y sustancialmente autónomo. Sin embargo, el mecanismo de generación del sentido, es decir de las historias, no cambia mucho. Los setenta y cinco números de Sandman constituyen el núcleo de un universo de historias en expansión y, aparte de las historias especiales escritas por el mismo



Fig. 14. El Sandman de los años setenta.

Gaiman, se han producido también muchos *spin-off* que cuentan con series regulares de cómics (*The Dreaming*, *Lucifer*), numerosas mini-series, historietas autoconcluyentes, cuentos y novelas.



Fig. 15. Lord Morpheus, el Sandman de Gaiman.

Todo esto se puede describir con claridad en términos lotmanianos. En primer lugar, podemos comenzar por lo que hemos observado con respecto a la naturaleza glocal de la semiosfera y a una de las leyes que rigen su funcionamiento: cuando sus límites se extienden mucho en su interior acontece una fragmentación¹⁵¹; la expansión genera implosión, produce espacios semióticos en búsqueda de una autodefinición, de

su propia identidad y de su propia memoria. El universo DC (como cualquier otro

¹⁵¹ El ejemplo más evidente y banal es el de lenguas como el inglés o el mismo español que, como consecuencia de su misma expansión, están experimentando la radicalización de las variantes diatópicas (o sea, relativas a los diferentes lugares geográficos), la aparición de etnolectos y el nacimiento, en algunas zonas de frontera, de fenómenos de creolización como el ya célebre *spanglish*.

similar) no puede contener todos los imaginarios, todas las historias, los personajes, los mundos que él mismo produce; por dinámica interna en la periferia nacen series, mini-series o simples historias que la gramática del centro no puede codificar, mundos que no se dejan describir por esas reglas, que no las obedecen. De esta manera, nacen nuevos mundos narrativos, nuevas semiosferas parcialmente independientes y que se autodescriben con su propio lenguaje; a veces se quedan aisladas y ‘mueren’, en otros casos entran en diálogo con las otras y con el todo: sus personajes aparecen en otros cómics, sus acontecimientos tienen efectos más allá de los límites de la serie. Como resultado, la semiosfera ‘mayor’ se hace más compleja o, simplemente, cambia.

El caso de *Sandman* se revela, por consiguiente, paradigmático: nace de un personaje olvidado en la extrema periferia del universo DC y, después de unos años, llega a ser el centro de otra semiosfera independiente que, a su vez, empieza un proceso de fragmentación.

Además, su independencia con respecto al universo ‘principal’ hace que la relación que mantiene con este último sea de diálogo a título pleno, una condición muy importante para el dinamismo de las estructuras. Esto es así porque dos semiosferas A y B que no tienen ninguna porción de espacio semiótico en común son intraducibles entre sí (se podría decir que, respectivamente, una es un no-mundo para la otra), pero, también, la total identidad de los códigos semióticos vuelve la comunicación carente de sentido.

Ello queda explicado con el hecho de que los espacios comunes facilitan la comprensión, pero el valor del diálogo reside en la diferencia de esas partes que no se intersectan y cuya información puede, sin embargo, fluir en parte, pasar a través de la mediación traductora de las secciones intersecantes. La consecuencia es que la comunicación es tanto más interesante cuanto más difícil. “Mejor aún, cuanto más difícil e inadecuada sea la traducción de una parte no intersecada del espacio a la lengua de la otra, más precioso se vuelve, en las relaciones informativas y sociales, el hecho de esta comunicación paradójica” (Lotman 1993: 17).

Se trata de una concepción que, evidentemente, rechaza las ideas fundamentales de los modelos comunicativos clásicos¹⁵². Allí se asumía como finalidad de la comunicación el pasaje de información: ésta debía pasar adecuadamente y las perturbaciones eran consideradas como obstáculos, ruido provocado por imperfecciones

¹⁵² Para un recorrido de los principales modelos de comunicación cfr. Grandi (1994).

técnicas. Estos modelos sobreentendían que emisor y destinatario tenían el mismo código y no estaban dotados de memoria (o que tenían el mismo volumen de memoria)¹⁵³. Al contrario, en el modelo de Lotman –para quien el término ‘código’ “conlleva la idea de una estructura creada, artificial e introducida con un acuerdo instantáneo” (id.: 15)–, asume un papel muy importante la historia, elemento que, sumado al código, crea la ‘lengua’.

El interés de este modelo, válido para cualquier ‘estructura pensante’, se revela, sobre todo, cuando se le aplica al diálogo entre semiosferas. Por ejemplo, con respecto a nuestro campo de investigación, puede facilitar la descripción de la relación entre espacios artísticos y literarios, es decir, cuando el objeto de la traducción son estilos, textos, personajes, etc. Es más, en su sistema ninguna estructura puede funcionar en condiciones de aislamiento, ya que el sistema semiótico más sencillo se basa en una relación dual.

Así, todo el sistema de intercambio de textos que el mundo de *Sandman* mantiene con las otras semiosferas puede ser definido como “un diálogo entre generadores de textos diversamente organizados” (Lotman 1996: 48). El espacio semiótico en común con otras semiosferas –entre las cuales el universo DC es la más importante, pero no la única– permite a Sandman recibir historias y personajes desde fuera, mientras que la organización propia de su mundo traduce estos elementos, es decir que los modifica y los adapta a las reglas de esta semiosfera.

Hablaremos detalladamente de estas operaciones de traducción, pero antes es menester una descripción de la organización de este mundo. Ésta será en buena parte de carácter topológico, según esa asunción de la semiótica de la cultura por la que la construcción misma del ordenamiento del mundo está siempre pensada en base a una estructura espacial que ordena todos los demás niveles.

¹⁵³ El padre de toda esta familia de modelos es aquel célebre modelo que Claude E. Shannon y Warren Weaver elaboraron en el marco de su *teoría matemática de la información*. Tratándose de un modelo que se refería a la comunicación entre máquinas es capaz de describir el pasaje de información pero no el proceso de significación. El caso es que este último subyace a cualquier sistema de comunicación (humana) y requiere un código que permita unir entidades ausentes con entidades presentes. La razón de la aplicación de este modelo y de sus variantes en la comunicación humana residió propiamente en la falta de reflexión sobre el concepto de código y en la ambigüedad con la que fue utilizado. En general, la noción de código propia de estos modelos era simplemente sintáctica y no semántica, tratándose de sistemas o estructuras privados de unas reglas que pusiesen en relación una serie de señales sintácticas con una determinada segmentación de un sistema semántico (cfr. Eco 1975: 57-78).

3.3 Entre sueño y no-sueño

Puesto que un modelo de cultura tiene siempre *una sola* frontera fundamental (Lotman 1973), la oposición básica de la semiosfera de *Sandman* es entre el mundo del sueño y su afuera. Este afuera representa el enorme antitexto del sueño y tiene un carácter absolutamente no homogéneo. Sin embargo, esta no homogeneidad no depende de una desorganización, sino, al contrario, de una fragmentación en varios mundos con diferentes organizaciones. Fuera del sueño está ‘nuestro’ mundo (o algo parecido) pero también Faerie (el reino de las hadas), los universos de todos los panteones de las varias culturas¹⁵⁴, el infierno, la Ciudad de Plata (un lugar parecido al paraíso cristiano), los reinos de sus seis hermanos y muchos más.

Una particularidad fundamental del sueño es que todos los habitantes de los varios mundos pasan ahí un buen tiempo de su existencia y es así que pueden entrar en contacto con seres que provienen de lugares con los que, en su mundo, no pueden comunicarse¹⁵⁵. De aquí el papel de traducción del sueño, que pone en contacto mundos diferentes y representa para cada uno una ventana hacia su afuera.

La de Gaiman es, evidentemente, una visión profundamente anti-freudiana del sueño. Este no viene de dentro, como en el psicoanálisis, sino de fuera, de un espacio misterioso o simplemente en parte ajeno, como se supone en muchas tradiciones culturales. En *Sandman*, el sueño tiene una realidad narrativa válida en sí y no es un índice que reenvía a algo más profundo que está dentro de nosotros; esta interpretación está bien explicitada en el texto y, por ejemplo, cuando a Morfeo se le pregunta si es verdad que cuando se sueña con volar eso significa que queremos hacer el amor, él contesta tajantemente: “¿Y qué significa entonces cuando se sueña con hacer el amor?”.

En todo esto, uno de los elementos más importantes del sueño es la indeterminación

¹⁵⁴ Se entiende que *en principio* el universo de *Sandman* alberga todos los dioses de todas las religiones (incluidos muchos que han sobrevivido a la crisis de su culto), pero sólo algunos aparecen en las historias.

¹⁵⁵ En lo que concierne a las modalidades de acceso al sueño, hay que hacer unas distinciones porque, aunque no esté explicitado, algunos seres no parecen dormir. Entre estos están los demás Eternos que, sin embargo, tienen cada uno acceso a los reinos de los otros componentes de la familia. Interesante es el discurso relativo al infierno, con respecto al cual no se dice si los habitantes duermen, pero donde parece que el sueño tenga influencia. En uno de los primeros episodios Sueño tiene que ir al infierno para recuperar su yelmo, perdido durante su periodo de cautiverio en ‘nuestro’ plan de realidad, y que ahora está en posesión de un demonio. Morfeo gana el derecho a recuperarlo, pero Lucifer le hace notar que está rodeado del millón de señores del infierno: “¿Por qué deberíamos dejarte marchar? Con o sin yelmo, no tienes poder aquí... ¿Qué poder tiene Sueño en el infierno?”. Y Morfeo contesta entonces, con una lógica magistralmente estructuralista: “Dime Lucifer... Preguntaos todos ¿Qué poder tendría el infierno si los aquí encerrados no soñasen con el cielo?”.

de su lenguaje. Haciendo referencia a lo que hemos dicho con respecto a los modelos de comunicación se entiende que, justo porque el espacio semiótico en común entre nuestros lenguajes cotidianos y el lenguaje del sueño es muy pequeño, esto no es adecuado para la transmisión de mensajes; al mismo tiempo, es capaz de decirnos algo *diferente*, y aquí está la razón de su acercamiento a los lenguajes creativos del arte.

Otro aspecto decisivo en la interpretación del mundo del sueño es su relación con la dimensión narrativa. Morfeo es señor del sueño y de las historias, y una de las razones por las cuales esto es posible (a parte aquella de que se trata de un cómic...) es justamente su carácter de semiosfera diferente, penetrable y en continua transformación. El sueño se modifica gracias a la intervención de los soñadores, es decir, desde un punto de vista semiótico, se trata de una semiosfera en la que textos de origen y naturaleza diferente se mezclan e interconectan entre ellos y con el todo.

Una vez más, es clave el concepto de traducción entre espacios semióticos, que interconecta los elementos de la semiosfera de *Sandman* de la misma manera en la que permite el funcionamiento del sistema lotmaniano. Así, en el cómic de Gaiman está explícita la idea de que no sólo entre espacios diferentes puede haber comunicación, sino también la convicción de que puede haber influencias.

Por ejemplo, en el arco narrativo que compone el libro *Vidas Breves* Morfeo y Delirio se van de viaje por ‘nuestro’ mundo a la búsqueda de Destrucción, que ha desaparecido hace unos siglos, dejando sus tareas y a la familia. En el curso de este viaje toman un avión donde Morfeo tiene una conversación significativa con una niña que se presenta como Chloe Russel:

“Sí que puedes perderte en sueños. Y no siempre te encuentras al despertar”, le dice Morfeo, atestiguando la realidad de los sueños y de sus posibles efectos ‘reales’ dentro y fuera de sus fronteras.

Cuando la madre de Chloe vuelve de los aseos y pregunta a su hija que le ha dicho “ese hombre”, Chloe, que es una niña, es decir, una ‘estructura’ todavía ‘elástica’ y, por lo tanto, abierta a la transformación y al contacto con otras diferentes, contesta: “Verdades”.

Así, satisfecha con las respuestas de Morfeo, Chloe quiere luego saber otra cosa más: “Cuando sueño, a veces recuerdo cómo volar”, dice. “Sólo levantas una pierna, luego levantas la otra, y no te sostienes sobre nada, y puedes volar. Y luego cuando despierto, ya no me acuerdo cómo hacerlo. Lo que quiero saber es: ¿Cuándo duermo, recuerdo de

verdad cómo volar? ¿y me olvido cuando despierto? ¿o sólo sueño que puedo volar?». Ahora la respuesta de Morfeo indica el otro lado de la moneda, el fondo de intraducibilidad entre pasado y presente, entre sueño y realidad: “Cuando sueñas, a veces recuerdas”, afirma el Sandman, “Cuando despiertas, siempre olvidas”, aunque a Chloe Russel no le parezca justo, aunque el rey del sueño esté de acuerdo con ella.

En la comunicación entre sistemas semióticos diferentes algunas cosas pasan y otras no: se trata de una ley semiótica, un principio de funcionamiento del mundo que también los Eternos tienen que respetar:

La comunicación lingüística [pero el discurso vale también para la comunicación en general, puesto que para Lotman la unidad mínima generadora de sentido no es una lengua sino dos] se diseña para nosotros como una tensa intersección de actos lingüísticos adecuados e inadecuados. En cambio, la no comprensión (conversación en lenguas no completamente idénticas) se presenta como un mecanismo de sentido tan importante como la comprensión. La victoria exclusiva de alguno de estos polos representaría la destrucción de la información que se crea en el campo de su tensión recíproca. Las diferentes formas de contacto [...] representan deslizamientos que, desde un punto neutro central, se dirigen ora hacia la facilidad de comprensión ora en la dirección opuesta. Pero la victoria absoluta de uno de estos polos es teóricamente imposible y en la práctica sería funesta (Lotman 1993: 17-18).

3.4 Espacio y *sujet*

Un análisis topológico requiere que el espacio en objeto sea cerrado. En el arte figurativo este carácter es especialmente evidente y, gracias a la presencia del marco, “las reglas de reproducción del espacio multidimensional e infinito de la realidad en el espacio bidimensional y delimitado del cuadro se convierten en su *lenguaje* específico” (Lotman 1970a: 270). Sin embargo, es posible considerar como espacios circunscritos también otros géneros de textos, y esto es así porque la concepción visual del mundo es muy propia del hombre, que suele aplicar un principio icónico también en casos de conceptos abstraídos de signos concretos.

Para explicar cómo es posible simular en un sentido espacial conceptos que de por sí no tienen naturaleza espacial, Lotman cita al matemático A. D. Alexandrov, que define el espacio como:

Un conjunto de objetos homogéneos (fenómenos, estados, funciones, significados variables,

etcétera) entre los cuales se establecen relaciones semejantes a las relaciones espaciales corrientes (continuidad, distancia, etc.). Además, al considerar el conjunto de objetos dados como espacio se hace abstracción de todas las propiedades de estos objetos, excepto de aquéllas que están determinadas por esas relaciones de tipo espacial tomadas en consideración (cit. en id.: 271).

Es así que la sintagmática interna de los elementos de un texto puede devenir una lengua que simula las relaciones espaciales y, desde un punto de vista más general, esta gramática resulta ser uno de los medios fundamentales de comprensión de la realidad¹⁵⁶.

De esta manera Lotman puede aplicar el análisis topológico a los textos narrativos y relacionarlo con el problema del *sujet*¹⁵⁷, una perspectiva que añade sentido semántico a la subdivisión puramente sintagmática del *sujet* operada por Viktor Shklovski.

El primer resultado es la inversión de la afirmación de este último de que, en el análisis de las obras de arte, el concepto de contenido no es necesario (cfr. Shklovski 1929)¹⁵⁸. Lotman considera, al revés, que un texto que funciona estéticamente “actúa como un texto de una carga semántica elevada, y no reducida, con relación a los textos no artísticos. Significa más y no menos, que el discurso habitual” (Lotman 1996: 164).

Otra consecuencia, de momento más interesante para nuestro discurso, es la redefinición del elemento básico de la narración: el concepto de *acontecimiento*. Para Lotman éste consiste en “el desplazamiento del personaje a través del límite del campo

¹⁵⁶ Comenta Lotman:

Los conceptos ‘alto-bajo’, ‘derecho-izquierdo’, ‘próximo-lejano’, ‘abierto-cerrado’, ‘delimitado-ilimitado’, ‘discreto-continuo’ se revelan como material para la construcción de modelos culturales de contenido absolutamente no espacial y adquieren significado : ‘válido-no-válido’, ‘bueno-malo’, ‘propio-ajeno’, ‘accesible-inaccesible’, ‘mortal-inmortal’, etcétera. Los modelos más generales sociales, religiosos, políticos, morales del mundo, mediante los cuales el hombre interpreta en diversas etapas de su historia espiritual la vida circundante, se revelan dotados invariablemente de características espaciales (Lotman 1970a: 271).

¹⁵⁷ La oposición formalista clásica entre trama y argumento (*sujet*) es así definida por Tomashevski:

Llamamos trama al conjunto de acontecimientos vinculados entre sí que nos son comunicados a lo largo de la obra. La trama podría exponerse de una manera pragmática, siguiendo el orden natural, o sea el orden cronológico y casual de los acontecimientos, independientemente del modo en el que han sido dispuestos e introducidos en la obra.

La trama se opone al argumento, el cual, aunque está constituido por los mismos acontecimientos, respeta en cambio su orden de aparición en la obra y la secuencia de las informaciones que nos los representan (Tomashevski: 202-203).

¹⁵⁸ Shklovski se basó en la idea de Alexander. N. Veselovski de que el *motivo* —que con terminología lotmaniana llamamos *acontecimiento*— es la unidad indisoluble de la construcción de la *intriga* (*sujet*, *argumento*) para decir que una fábula, un cuento o una novela son combinaciones de motivos y la intriga es una *forma*. Esta idea era conjunta a la concepción del lenguaje artístico como dispositivo orientado a la expresión, interesado en el ‘cómo’ y no en el ‘qué’, una forma que tiene que desautomatizar la percepción del lector (o del espectador) mediante el *extrañamiento* (*ostranenie*). De aquí la afirmación (en parte polémica y paradójica) que en el análisis de las obras de arte el concepto de contenido no sería necesario.

semántico” (Lotman 1970a: 285)¹⁵⁹. Es decir, más allá de su espacio cultural, de la obviedad de su comportamiento¹⁶⁰. Aquí reside la especificidad del texto de intriga, opuesto a los textos artísticos o mitológicos. En estos últimos la organización interna de los elementos del texto está basada en un principio de oposición semántica binaria casi siempre expresada por relaciones espaciales:

el mundo de los pobres se realiza como ‘suburbios’, ‘tugurios’, ‘buhardillas’; el mundo de los ricos como ‘calle mayor’, ‘palacios’, ‘entresuelo’. Surgen ideas acerca de tierras pecadoras y justas, la antítesis entre ciudad y campo, entre la Europa civilizada y una isla desierta, entre la selva de Bohemia y el castillo del padre (id.: 290).

Toda vez señalado este valor semántico de la organización espacial, hay que añadir que el texto sin *sujet* confirma la fuerza de los límites del mundo, mientras que el texto con intriga se construye como negación del primero. Esto no significa que los confines sean borrados, al contrario, son fundamentales, y la prohibición de atravesar unas fronteras está confirmada para todos los personajes menos uno o algunos, que consiguen liberarse de este vínculo. Los primeros son *personajes inmóviles*, dependen de la principal estructura del texto sin intriga, son parte de la clasificación y la confirman; sus acciones no modifican la estructura dada. Los segundos, *personajes móviles*, tienen en cambio derecho a cruzar el confin prohibido y sostenido por el texto sin *sujet*, es decir: son agentes que provocan *acontecimientos*.

Queda claro, entonces, que el concepto de acontecimiento y el de *sujet* están

¹⁵⁹ El origen de esta idea reside en la distinción de Propp, formulada para el cuento maravilloso, entre espacio familiar y espacio extraño. Lotman generaliza esta categoría y la vuelve aplicable a un corpus más amplio de textos. Compatible con la semiótica de Lotman pero mucho más analítica es, por su parte, la elaboración de la escuela de Greimas, que articula el solo espacio de la enunciación (es decir, el espacio extraño de Propp):

Respecto de un programa narrativo dado, definido como una transformación situada entre dos estados narrativos estables, puede considerarse como espacio tópico el lugar donde se manifiesta sintácticamente esa transformación, y como espacio heterotópico, los lugares que lo engloban, precediéndolo y/o sucediéndolo. Una sub-articulación del espacio tópico distinguirá, ocasionalmente, el espacio utópico (donde se efectúan las performances) y el espacio paratópico (reservado a la adquisición de las competencias): al ‘aquí’ (espacio tópico) y al ‘allí’ (espacio paratópico) se opone así el ‘allá’ (espacio heterotópico) (Greimas, Courtès 1979: 413).

¹⁶⁰ Sin embargo la cuestión es compleja porque, como ya hemos observado precedentemente, por un lado un episodio puede devenir o menos acontecimiento según el tipo de cultura (y esto es casi obvio) pero también tiene importancia el *punto de vista* desde el que se le observa. Esto permite a Lotman afirmar que todas las discusiones sobre la calidad de una u otra intriga están relacionadas al hecho de que un mismo acontecimiento puede presentarse como esencial visto desde una posición, insignificante desde otra y simplemente no existir desde un tercer punto de vista.

relacionados con la estructura espacial del texto y su componente de clasificación: sólo cuando el héroe supera los límites, su acción es un acontecimiento, mientras que no es así cuando se mueve en el interior de su espacio. De tal manera:

el sistema sin argumento es primario y puede realizarse en un texto independiente. Mientras que el sistema con argumento es secundario y representa siempre una capa superpuesta sobre la estructura fundamental sin argumento. La relación entre ambas capas es siempre conflictiva: precisamente aquello cuya imposibilidad afirma la estructura sin argumento constituye el contenido del argumento. El argumento es el ‘elemento revolucionario’ respecto a la ‘imagen del mundo’ (id.: 291).

Esta dinámica es muy evidente en la estructura narrativa de *Sandman*, donde el personaje principal tiene una relación muy estrecha y peculiar con su espacio semántico de pertenencia; con respecto al mismo reino del sueño dice Morfeo: “este lugar es parte de mí [...]. Pero es también verdad que yo soy un aspecto de este lugar”. En su caso el atravesamiento de los límites representa entonces, casi literalmente, una salida de sí mismo, y que los *acontecimientos* lo lleven a un importante cambio en su naturaleza parece, según esta perspectiva, una simple consecuencia.

No es casual que la historia empiece con Morfeo aprisionado en el plano de ‘nuestra’ realidad por un hechizo de un mago que quiere capturar a su hermana Muerte, pero se equivoca. Antes de liberarse, Sueño pasa setenta años atrapado, una experiencia que lo modifica desde el punto de vista personal¹⁶¹ y que deja su reino destruido, en ruinas a causa de su ausencia. De hecho es todo el primer arco narrativo, recopilado en el volumen *Preludios y nocturnos*, que juega con el paso de fronteras. Morfeo está muy cansado, y para poder reconstruir su reino tiene que recuperar tres objetos en los cuales había concentrado gran parte de su poder. Se trata de una bolsa, un yelmo y un rubí y, para recuperarlos, Morfeo tiene que moverse fuera del territorio del sueño: como un héroe de las fábulas, él busca unos objetos mágicos y lo hace en un espacio ajeno. Es por ello que el primer arco narrativo de *Sandman* parece casi una ilustración de los principios de la narratividad¹⁶² y de los cambios que el protagonista experimentará en el

¹⁶¹ En las historias que tienen lugar antes de su cautiverio se notará, por ejemplo, cómo Sueño es muy insensible a las emociones humanas, mientras que en las posteriores es como si hubiera adquirido una cierta ‘humanidad’, o capacidad de identificación, fruto de su apertura a otros puntos de vista, del contacto.

¹⁶² Esto parece coherente con la figura de Morfeo, señor del sueño y de las historias, y es todavía más evidente si razonamos en términos de semiótica greimasiana. De hecho, la expoliación sufrida por el *Sandman* es la típica operación que crea esa falta que, para Greimas, está a la base de cualquier proceso

futuro de la serie.

Pero el cambio, la ‘muerte-transformación’ de Morfeo, era ya inevitable por causa de unos acontecimientos que habían tenido lugar mucho tiempo antes, cuando se había enamorado de Nada, una reina humana, y le había pedido casarse con él. Nada correspondía a tal sentimiento, pero cuando supo quién era su enamorado rechazó la unión porque estaba prohibida por el orden del universo. Herido en sus sentimientos y su orgullo Sueño condenó a Nada a las penas del infierno, una acción que muchos años después tendría importantes consecuencias. Sin embargo, lo que es aquí interesante es remarcar que es el principio de no respetar los límites lo que marca el destino del Sandman; Nada, en cuanto reina, *es* su reino así como Morfeo *es* el sueño: su unión sería la unión de dos espacios que tienen que estar separados por razones de funcionamiento semiótico del universo. El deseo de Morfeo de cruzar fronteras prohibidas marca la inevitabilidad de su cambio; sin embargo, esto también tiene su lógica: en cuanto señor y materia de las historias no se le podía, probablemente, pedir otra cosa.

En fin hay también otra razón semiótica por la que Sueño y su reino tendrán que sufrir importantes cambios; cuando Morfeo vuelve, los territorios del sueño están asolados y Sandman tendrá que reconstruirlos recuperando las fuerzas a través de elementos creados por él en el pasado, por fragmentos del Sueño. Y son precisamente las características propias del fragmento (cfr. 2.11.3) quienes hacen que el proceso de reconstrucción sea creativo: si los pedazos de una estructura conservan los mecanismos de reconstrucción del sistema, sin embargo el proceso de recordación es siempre un mecanismo creativo, que desemboca en la creación de una totalidad diferente a la originaria.

narrativo. Por su parte, la triple repetición de la acción (Morfeo recupera bolso, yelmo y rubí, se trata de tres diferentes acciones, pero, a nivel lógico, la operación es única) tiene su origen en la estructura del cuento. Esta secuencia de las tres pruebas aparece también en la primera versión del esquema narrativo canónico de Greimas, aunque aquí no haya la necesidad de que éstas tengan lugar, sino que están presentes sólo como presuposición lógica. Sobre el esquema de Greimas: Greimas 1970, 1983; Greimas, Courtés 1979-2007; Bertrand 2002; Pozzato 2001.

3.5 Topología del sueño

Las consideraciones anteriores se basan sobre la constatación de que el sueño es un espacio de alguna manera ‘cerrado’, pero intuitivamente se diría que se trata de algo infinito, que continuamente se modifica y no tiene una forma estable. La respuesta es que ambas afirmaciones son verdaderas.

La cuestión es parecida a la de la *semiosis ilimitada* de Peirce. En la interpretación que Eco da de este concepto cuando lo utiliza en el ámbito de la teoría del análisis textual¹⁶³, un texto puede tener un número infinito de interpretaciones, pero de aquí no se puede derivar que cualquier interpretación sea válida, puesto que las posibilidades de interpretación tienen unos límites fijados por la que Eco llama *intentio operis*. De la misma manera, ya hemos visto cómo una semiosfera necesita una delimitación, porque, en caso contrario, no tendría homogeneidad ni personalidad semiótica, es decir, no existiría.

Como espacio signifiante, también el reino del sueño tiene entonces unos límites y, como consecuencia, una topología. Al mismo tiempo, su geografía será variable, encontrándose exaltado el aspecto de fluidez propio de cualquier semiosfera. Esto es natural también porque se trata del espacio en el que se forman las historias –es decir, en *primis*, los textos con *sujet*, los que prevén modificaciones– y no puede maravillar el hecho de que este lugar juegue a menudo un importante papel de traducción.

En *Sandman*, el reino del sueño no es expresión del subconsciente, sino espacio de traducción entre diferentes mundos¹⁶⁴; de la misma manera, la obra de Gaiman recoge las influencias y los géneros más variados, los pone en contacto y los reorganiza en un todo que funciona perfectamente. De hecho, esto es posible exactamente porque *Sandman* es un mundo con su propio orden y el sueño, su espacio principal, también.

La centralidad del reino de Morfeo en la cosmogonía de *Sandman* es obviamente sólo una cuestión del *punto de vista* con el que observamos este universo: tratándose de una historia que habla de historias, éste se revela un ambiente mucho más adecuado que, por ejemplo, el reino de Destrucción o el de Delirio. Al contrario, es estructural la posición de los lugares del sueño, que se disponen topológicamente de manera típica y

¹⁶³ Especificamos este detalle porque Peirce formuló el concepto de semiosis ilimitada en relación a la dimensión del signo. Nos detendremos sobre el concepto de signo en Peirce en 3.12.2.3.3. Eco desarrolla sus ideas al respecto en Eco 1979, 1990, 1996.

¹⁶⁴ Esto en el sentido que el sueño tiene contactos con mundos de diferente naturaleza y también en el que pone en contacto estos espacios entre ellos, como en el caso de la historia *Sueño de una noche de verano*.

muy significativa.

3.5.1 El castillo del sueño

Trivial: en el centro del reino está un castillo. Éste es el lugar donde más se concentra el poder del sueño, mientras que Morfeo es su encarnación. Es por esto que, durante el tiempo en el que Sandman ha estado encarcelado y no ha podido plasmar la materia del sueño, su reino ha perdido forma, se encuentra en la devastación y su castillo ha desaparecido. Sin embargo, este mundo no ha perdido sus características topológicas elementales, y los pensamientos de Morfeo, mientras vuelve al centro de su reino, las describen perfectamente:

Fuera de mi mundo de sueños, hay polvo infinito. Y el mundo del sueño es infinito aunque enclaustrado. El camino hacia el centro es una lenta espiral. Uno pasa por las casas del misterio y los secretos... apeaderos en las fronteras de la pesadilla. Desde ahí, sigue un curso hacia la noche hasta que se llega a las puertas de cuerno y marfil. Las tallé yo mismo cuando el mundo era joven y se necesitaba orden. Corro hacia las puertas. Los sueños que pasan por la puerta de marfil son mentiras, ilusiones y engaños. La otra admite la verdad. Nadie guarda ya la puerta de cuerno. Recuerdo cómo era antes. Una vez traspasada veré mi castillo. A través de ella podré ver mi hogar [subrayado nuestro].

Volveremos otra vez sobre estas líneas. De momento subrayamos sólo algunos elementos de confirmación de unos conceptos teóricos ya presentados. En primer lugar, se nota la oposición entre dentro y fuera con este último que es descrito como ‘polvo’, es decir, algo sin sentido ni organización: es un no-mundo, un no-texto al que se opone la organización del sueño¹⁶⁵. Este último, al contrario, es una *forma*, que filtra y regula la traducción del afuera asemiótico en algo sígnico y significativo. Luego, y ya en la segunda frase, encontramos la confirmación de la naturaleza infinita y al mismo tiempo cerrada del Sueño, tal como la hemos descrito. El tercer elemento que evidencia la conciencia semiótica del texto es la referencia a la necesidad de un orden, que Morfeo ha percibido, lógicamente, sobre todo cuando su tierra era joven. Por último, se subraya la importancia de un centro organizador, el castillo-hogar, precedido por unas puertas, umbrales que al mismo tiempo protegen del afuera y filtran los mensajes en las dos

¹⁶⁵ Sin embargo, hay que repetir cómo, normalmente, el afuera del sueño es descrito como compuesto por otras semiosferas con su propia, diferente, organización. Todo resultará probablemente más claro cuando en 3.12.2.3.1 intentaremos otra interpretación de estas líneas.

direcciones. Una vez que el castillo sea reconstruido, la importancia del filtro en proximidad del corazón del sueño será representada con eficacia por un grifo, un hipogrifo y un dragón, tres seres siempre parados a la entrada del castillo que recuerdan mucho esa figura del *guardián del umbral* descrita por el estudioso de mitos Joseph Campbell¹⁶⁶.

3.5.2 La biblioteca del sueño

Más allá de la sala del trono, el lugar más céntrico del Sueño es la biblioteca. Aquí se custodian todos los libros que la gente ha soñado con escribir y todas las ideas de novelas que nunca se han concretado. Heredera de la tradición de las bibliotecas imaginarias y de los *pseudobiblia*¹⁶⁷, de ella se encarga Lucien. Altísimo, delgado, el bibliotecario lleva grandes gafas redondas y se revela muy fiel a Morfeo, que a su vuelta tras el cautiverio le encuentra todavía ahí, a diferencia de otros ayudantes. Más fiel, diríamos, por más importante y *central*: la biblioteca es el lugar que mejor describe, de manera casi fractal, el funcionamiento del entero sueño y del concepto mismo de semiosfera: textos que dialogan entre ellos y se disponen en jerarquías más o menos variables. Aquí se custodian historias tal y cómo el sueño las alberga; un ejemplo perfecto son Caín y Abel –respectivamente guardianes de la Casa del Misterio y de la Casa del Secreto– que repiten continuamente el primer asesinato (considerado en *Sandman* la primera historia) con motivaciones siempre superficiales. En fin, a un nivel todavía más amplio, todo *Sandman* es un mundo de historias, y no sólo en el sentido banal que se trata de una recopilación de historietas, sino que el principio intertextual es constitutivo de su naturaleza.

¹⁶⁶ En la teoría de Campbell, del que no adoptamos las implicaciones teóricas junguianas de fondo, pero que es interesante cuando se habla de narraciones de origen mitológico, la función del guardián del umbral es la de vigilar el acceso a un mundo extra-ordinario, al que se accede sólo si se es digno y capaz de ver más allá de las apariencias (Campbell 1949).

¹⁶⁷ Es este un motivo literario tan afortunado que se ha convertido en un verdadero género cuya historia atraviesa muchos siglos. Sus ejemplos contemporáneos más conocidos se encuentran en la producción de Jorge Luis Borges (sobre todo el famosísimo cuento *La biblioteca de Babel*), pero recordamos también las reseñas de Stanislaw Lem en *Vacío Perfecto* y el falso manual de literatura contenido en *La literatura nazi en América* de Roberto Bolaño.

3.5.3 La Galería de los Eternos

En confirmación de la naturaleza ‘de traducción’ del Sueño y de todo el mundo de *Sandman*, hallamos que, en el castillo, o sea en el centro mismo de la semiosfera, se encuentra la galería a través de la cual Morfeo puede contactar sus hermanos. En cada reino de los Eternos hay una galería parecida y en todas ellas se encuentran unos marcos dentro de los cuales están representados el símbolo (sello) o el retrato de un componente de la familia. Estos funcionan como medio de comunicación y puertas hacia los otros reinos recordando el funcionamiento semiótico de los iconos, como los ha descrito Pavel Florenski: verdaderas ‘puertas regias’ (Florenski 1922), los retratos de los Eternos permiten ver a través de ellos, permiten a cada hermano de acceder al reino de otro y de acoger a los otros en el suyo.

Considerando que los Eternos *son* también los espacios semióticos que representan, una reunión de familia tiene que generar cambios por una cuestión directamente relacionada con el carácter dinámico de las semiosferas:

Cualquier sistema dinámico está inmerso en un espacio en el que se hallan situados otros sistemas igualmente dinámicos, y hasta fragmentos de estructuras destruidas, meteoros singulares de este espacio. Por lo tanto cualquier estructura vive no solamente según las leyes del autodesarrollo, sino que también se halla expuesta a colisiones multiformes con otras estructuras culturales. [...] cualquier intersección de sistemas aumenta bruscamente la imprevisibilidad del momento siguiente. El caso en el que la intromisión externa conduce a la preeminencia de uno de los sistemas en colisión y a la supresión del otro, está lejos de caracterizar a todos los eventos. Muy a menudo la colisión genera un tercer sistema, sobre el camino de un principio nuevo, que no es la evidente consecuencia, lógicamente previsible, de ninguno de los sistemas en colisión (Lotman 1993: 96-97).

En el principio del arco argumental recopilado en *Estación de tinieblas* (*Sandman* 21-28), Destino recibe una visita de las Tres¹⁶⁸ que le anuncian grandes cambios en el futuro y leyendo su libro que le indica su camino y el futuro del mundo (aunque, como dirá Delirio, no todo está en su libro, cfr. 4.2.1 y 4.2.7) convoca una reunión de familia donde no dice nada. La simple interacción entre los ‘hermanos’ genera un cambio

¹⁶⁸ Se trata de tres mujeres, una joven (la virgen), una madura (la madre) y una vieja, que reúnen en su figura sincrética las diferentes tradiciones mitológicas de las Moiras griegas, de las Parcas romanas y de las Nornas griegas, pero también de las Erinias/Eumenides (Furias en la mitología romana). En general, se puede decir que es una entidad trina que teje los destinos de hombres y dioses.

‘estructural’: Sueño se arrepiente de su comportamiento con respecto a Nada y decide volver al infierno para sacarla de ahí, desencadenando una serie de reacciones.

El episodio revela la irregularidad estructural interna de los espacios semióticos y su función de reserva para los procesos dinámicos y la elaboración de nuevas informaciones (como en el ejemplo de la sala de museo citado en la nota 144), caracteres que derivan del hecho de que “el mínimo generador textual operante no es un texto aislado, sino un texto en un contexto, un texto en interacción con otros textos y con el medio semiótico” (Lotman 1996: 90).

3.5.4 Los lugares blandos

La estructura jerárquica de una cultura se construye como una combinación de sistemas muy organizados y otros que admiten varios grados de desorganización. Es por esto que si el centro del sueño es caracterizado por una elevada organización interna (y no podría ser de otra manera, ya que si no resultaría el malfuncionamiento y la progresiva desaparición del Sueño, como en el periodo de cautiverio de Morfeo) el discurso es diferente para sus lugares periféricos. Estos, como todas las periferias, tienen una estructura menos rígida y pueden poseer un dinamismo semiótico muy lento o muy acelerado.

Un ejemplo del primer tipo lo encontramos en una breve historieta protagonizada por nadie menos que un joven Marco Polo. Aquí el futuro escritor de *El millón* se pierde en el desierto de Lop y encuentra música, objetos y personas provenientes de diferentes épocas¹⁶⁹. De pronto se da cuenta de que se trata de sueños y recibe también un esclarecimiento con respecto a la naturaleza de ese lugar. Gilbert (conocido también como ‘El Campo del Violín’), un sueño-lugar con las facciones del escritor Gilbert Keith Chesterton, le explica que se trata de un ‘lugar blando’ y, añade, hasta que los exploradores (como él) no los congelasen todos en unos rígidos diseños, este tipo de lugar era mucho más común. Es esta una alusión al principio de nominación y descripción del mundo, al proceso de semiosis que da *forma* a una materia *blanda*, a una operación que fija la identidad de las cosas mientras que permite conocerlas, que concretiza unas fronteras y proporciona la estructura semiótica de la que carecen los lugares blandos:

¹⁶⁹ Entre otros, Rustichello da Pisa, su futuro compañero de celda al que dictará sus memorias de viaje.

El tiempo al borde del sueño es más blando, dice Gilbert, y en los lugares blandos se retuerce sobre sí mismo. En los lugares blandos, donde la frontera entre sueño y realidad se ha erosionado, o aún no se ha formado... El tiempo, como una piedra en una charca, produce ondas. Hoom. Ahí es donde estamos. Aquí. En los lugares blandos, donde la geografía del sueño intrusióna la realidad.

En la extrema periferia (del mundo ‘verdadero’ como del sueño) vienen menos espacio y tiempo, las categorías que son la base del conocimiento para Kant y, también, a la base de la narración para Mijaíl Bajtin. Tiempo y espacio –es decir el *cronotopo* (Bakhtin 1975), siempre que haya uno– son abstractos y los eventos casuales. En cuanto a los lugares *de confin*, éstos permiten el contacto con la diferencia y que el sueño ‘invada la realidad’, pero en cuanto lugares *sin confines*, sin marco que les defina, la densidad semiótica es prácticamente inexistente y los encuentros raros. Al estar vacíos¹⁷⁰, los lugares blandos son también peligrosos: desprovistos de topología –y, por consiguiente, de estructura y de sentido– resulta difícil orientarse y salir de ellos. De hecho, Marco podrá volver sólo gracias a Morfeo, que vuelve al Sueño después de su cautiverio.

3.5.5 La posada del final de los mundos

En los números 51-56, recopilados en el volumen *El fin de los mundos*, Brant y Charlene, un chico y una chica de nuestro mundo y nuestro tiempo, sorprendidos un día de junio por una imposible tormenta de nieve, llegan a una posada que acoge un buen número de viajeros provenientes de diferentes tiempos y realidades. Bloqueada por las condiciones atmosféricas, la gente cuenta historias.

La situación en la posada deriva de un evento parecido al que conduce a Marco Polo al lugar blando. En ambos casos, un evento imprevisible y explosivo rompe los límites entre mundos diferentes y lleva a unos personaje a un lugar extraordinario. Además, los dos episodios están relacionados con eventos cruciales de la historia de Morfeo. Marco llega al lugar blando a causa de una tormenta de *arena*, símbolo y herramienta de Sueño¹⁷¹, y luego encuentra a Morfeo, de vuelta a su reino, es decir, al principio de la

¹⁷⁰ No es casual que Gilbert esté ahí para pensar y “huir se sí mismo” (al pie de la letra, tratándose de un lugar!): la búsqueda del vacío es un concepto fundamental de la meditación zen.

¹⁷¹ Procedente de la tradición occidental del Sandman, el espíritu que vigila el sueño y los sueños de los niños esparciendo arena mágica o polvo en sus ojos.

historia contada en Sandman. Los viajeros de la posada al final de los mundos podrán irse después de la misteriosa aparición de unos de los Eternos detrás de un ataúd. Todavía no lo sabemos, pero este episodio, que marca el final de la tormenta, es el funeral de Sueño, así que los días pasados contando cuentos (es decir, celebrando a Morfeo, señor de las historias) corresponden a los de su velatorio y funeral: el episodio que en el décimo libro concluye la saga de Sandman.

Principio (lugar blando, donde todo es posible) y final (posada, donde se cuenta lo que ya ha sucedido): lugares como éstos son accesibles sólo en momentos especiales, pero se trata de espacios muy diferentes: si en los lugares blandos la densidad semiótica es baja, en la posada es altísima. La estructura de este libro retoma la de los clásicos ‘cuentos contenidos’ famosa en la tradición europea por el *Decamerón* de Giovanni Boccaccio y, en lengua inglesa, *Los cuentos de Canterbury* de Geoffrey Chaucer (que aparece en *Sandman* n.14, *Hombres de buena fortuna*). De esta manera se celebra la narrativa en su carácter primario de dispositivo que aleja la muerte¹⁷² y en su aspecto oral originario. Ésta es una manera de celebrar también el cómic mismo que, en cuanto *medium* clave de la cultura neo-oral (Ong 1982), cumple perfectamente con esta tarea. Sin embargo, el juego de Gaiman es más complejo. Haciendo referencia a cierta literatura ‘alta’ él se pone en su línea genealógica, elevando el supuesto nivel ‘bajo’ del cómic; al mismo tiempo los narradores no están refugiados en un *hortus conclusus* donde se recrea una sociedad perfecta (es el caso del *Decamerón*), sino que se encuentran en una taberna, lugar popular por excelencia, para remarcar el origen popular de las historias y la literatura.

Esta estructura revela unos mecanismos semióticos básicos, pero muy importantes. El primer elemento que destaca es, obviamente, el del marco, el confín que separa un texto del no-texto. En el caso del texto artístico-literario este límite representa los límites del mundo artístico, cerrado en su universalidad, y permite que la obra sea modelo de todo un mundo sin confines. En este caso, la taberna es una especie de *mise en abîme*, un modelo de la semiosfera de *Sandman*, gracias a su carácter de espacio separado donde personajes provenientes de varios mundos y épocas cuentan historias.

Además, los continuos juegos de entrada y salida de los marcos, es decir, en el léxico

¹⁷² Esta relación entre muerte y tecnologías simbólicas (Morin 1956, Frezza 1995) es representada de manera paradigmática por *Las mil y una noches*, donde Sherezade cuenta sus historias para reenviar su ejecución. En *Sandman* es reconocida a través de la relación que une a Morfeo con Muerte, el miembro de la familia con que mejor relación tiene.

de la semiótica de Greimas, los movimientos de *débrayage* y *embrayage*¹⁷³, crean un efecto de *impresión referencial*, donde el espacio del narrador (o de los narradores) adquiere una apariencia de ‘realidad’. Por su parte Lotman, sin recurrir a ningún tipo de metalenguaje nos describe este fenómeno con estas palabras:

El juego basado sobre la contraposición ‘real vs. convencional’ es propio de cualquier situación en la que se tiene un ‘texto dentro del texto’. El caso más simple es el de la inserción en el texto de una parte codificada a través del mismo código empleado en todo el espacio restante de la obra, pero que resulta duplicado. Es el caso del cuadro dentro del cuadro, del teatro dentro del teatro, del filme dentro del filme o de la novela dentro de la novela. La doble codificación de determinados sectores del texto, identificada con la convencionalidad artística, hace que el espacio de base del texto sea percibido como ‘real’ (Lotman 1993:101).

Aquí, después del primer paso de Brant y Charlene desde su mundo hacia la taberna, es este espacio ‘imposible’ el que adquiere ‘realidad’ a través de este mecanismo, antes del final de la tormenta en la que los viajeros vuelven a sus mundos.

Lotman define esta situación de “texto en el texto” también como “una construcción retórica específica en la que la diferencia en la codificación de las distintas partes del texto se hace un factor manifiesto de la construcción autoral del texto y de su recepción por el lector” (Lotman 1996: 102). En nuestro caso, los cuentos de la taberna son de diferente género, como muy diferentes entre ellos son los contadores; el efecto es así el de una puesta en escena del poliglotismo de *Sandman*. Como éste es un sistema formado por espacios semióticos heterogéneos, la taberna, texto en el texto que contiene textos, es un espacio separado, pero de dimensiones variables y que se hace más grande cuantos más viajeros llegan, cuantas más historias enriquecen la semiosfera, cuantos

¹⁷³ Estos dos términos complementarios indican las acciones del proceso de enunciación. Éste se puede describir imaginando un inicial espacio ante-predicativo en el que se forma el discurso: el enunciante, en ocasión del evento del lenguaje, proyecta fuera de sí unas categorías semánticas que sitúan el universo del sentido. Esta operación es el *débrayage* y consiste en una separación que, por un lado, crea representaciones actanciales, espaciales y temporales del enunciado y, por el otro, crea representaciones del sujeto, del lugar y del tiempo de la enunciación. Gracias al *débrayage*, el sujeto enunciante crea objetos de sentido diferentes de todo lo que está fuera del lenguaje: proyecta en el enunciado un *no-yo* (*débrayage* actancial), un *no-aquí* (*débrayage* espacial) y un *no-ahora* (*débrayage* temporal), separados del ‘yo-aquí-ahora’ a la base de su presencia a sí mismo. El *débrayage* es, por tanto, el mecanismo que permite instaurar las categorías objetivantes del ‘él’, del ‘allá’ y del ‘otro tiempo’. Al contrario, el *embrayage* es la operación con la cual el discurso es ‘devuelto’ a la primera persona, el procedimiento gracias al cual el sujeto del acto de *parole* enuncia las categorías deícticas que le designan: el ‘yo’, el ‘aquí’ y el ‘ahora’. Estas últimas tienen la función de manifestar el lugar imaginario de la enunciación mediante simulacros de presencia.

El fenómeno por el cual uno de los actantes introducidos en el texto puede devenir a su vez enunciador y desarrollar una narración de segundo (o tercer, o cuarto...) nivel, propio de lo ‘cuentos contenidos’, es llamado *débrayage interno*.

más textos la entretajan.

3.6 Cómic y novelas gráficas

En el capítulo precedente hemos mencionado la importancia del marco en la narración, pero este concepto tiene la importancia mucho más general, y ‘política’, de delimitar y definir campos conceptuales. Uno de los méritos de los textos fronterizos es el de cuestionar los confines que separan estos espacios y de generar sentido mediante el trasvase. *Sandman* es uno de ellos y, para entender por qué y en qué sentido, nos parece interesante contar una anécdota del mismo Gaiman citada en el *Sandman Companion* de Hy Bender (1999).

Una vez, en una fiesta en Londres, Gaiman estuvo hablando con el editor de las reseñas literarias de un periódico muy importante. La conversación fue muy amable hasta que el hombre le preguntó qué hacía para vivir. Cuando él contestó que escribía cómic vio el interés del editor caer de repente, porque se había dado cuenta que hablaba con alguien que, según su perspectiva, estaba por debajo de su nivel. Por educación preguntó qué cómic había escrito y, al escucharlos, asentía mecánicamente hasta que Gaiman no dijo: “Y también he hecho una cosa llamada *Sandman*”. Estas palabras emocionaron al editor que exclamó: “¡Hombre! Pero yo sé quién eres. ¡Tú eres Neil Gaiman!”, y añadió: “Por Dios, tú no escribes cómic. Tú escribes novelas gráficas!”.

Ahora, ¿qué es una novela gráfica (*graphic novel*)? El término apareció por primera vez en 1976, en ocasión de la publicación de *BloodStar* de Richard Corben y empezó a popularizarse cuando Will Eisner lo utilizó para definir su *Contrato con Dios* (1978); luego, de forma retroactiva, ha sido aplicado a muchas otras obras antecedentes que encajarían en la definición moderna del concepto. Pero aquí está el problema, porque, en general, y digan lo que digan muchos críticos de arte y muchos más hombres de marketing, se trata de un término abusado e inútil desde el punto de vista descriptivo. De hecho, una novela gráfica *es* un cómic y la inconsistencia analítica de esta categoría es clara con sólo citar las características que normalmente se le atribuye¹⁷⁴: formato e impresión de lujo, habitualmente con tapa dura; un único autor o grupo de ellos, generalmente de prestigio; pretensiones literarias y de gran calidad; una única historia,

¹⁷⁴ Decimos características *generalmente* atribuidas, porque el término no tiene todavía una definición unánimemente aceptada.

larga, compleja y destinada a un público maduro o adulto; distribución en el mercado del libro, sin prepublicación destinado a los quioscos ni serialización. O sea, aparte de la autoconclusividad –que, sin embargo, fuera de los confines estadounidenses, ha sido una práctica común en la historia del cómic mundial¹⁷⁵–, se trata de características paratextuales y de la atribución arbitraria de una supuesta calidad.

El origen de esta torpeza terminológica reside en la falta de conciencia de la naturaleza de *medium* del cómic, más a menudo entendido como un género¹⁷⁶. Esto comporta el desconocimiento de la capacidad de los cómics de contar cualquier tipo de historia (o más generalmente expresar ideas, posibilidad comprobada por los ensayos sobre el cómic y *en forma* de cómic de Scott McCloud) y, obviamente, conlleva dificultades a la hora de descubrir que este asunto no es verdadero. El mismo Gaiman lo ilustra a la perfección cuando explica la reacción de su interlocutor:

Ese editor había obviamente escuchado comentarios positivos con respecto a *Sandman*; pero estaba tan atado a la idea de que los cómics son infantiles que no podía entender que algo bien hecho fuera un cómic. *Tenía que poner Sandman en una caja para hacerle respetable* (cit. en Bender 1999, trad. y cursiva nuestras).

Sea porque se trate de *disonancia cognoscitiva* (Festinger 1957), o sea por razones comerciales o de engreída crítica de arte, estamos dentro del problema del valor, un tema clásico de sociología de la cultura que Pierre Bourdieu (1979, 1992) ha descrito y criticado de manera aún no superada. Valga esta cita:

El productor del *valor de la obra de arte* no es el artista sino el campo de producción como universo de creencia que produce el valor de la obra de arte como *fetiché* al producir la creencia en el poder creador del artista. [...] la obra de arte sólo existe como objeto simbólico provisto de valor si es conocida y está reconocida, es decir si está socialmente instituida como obra de arte por unos espectadores dotados de la disposición y de la competencia estética necesarias para conocerla y

¹⁷⁵ Entre otras, en la tradición franco-belga. A este propósito hay que rechazar la posición que define la *bande-dessinée* como sinónimo de novela gráfica. Al contrario, en francés es el término ‘comics’ que define exclusivamente los cómics estadounidenses (y no los italianos o los japoneses), evidenciando una vez más que la definición de novela gráfica se basa en una visión del cómic fundamentalmente estadounidense.

¹⁷⁶ Operación facilitada por el propio término inglés *comics*, que reenvía al género cómico. Parecido es el caso de la palabra japonés *manga*, que significa ‘imágenes jocosas’ o ‘imágenes caprichosas’ o, como ha sido también hipotizado, ‘imágenes [que expresan] bromas graciosas’, mientras esta connotación de frivolidad no aparece en los términos que definen este *medium* en las lenguas de los otros países con mayor tradición en el campo: el francés *bande dessinée* y el italiano *fumetto*. Sobre el cómic como *medium* cfr. McCloud 1993, 2000; Brancato 1994; Frezza 1999.

reconocerla como tal (Bourdieu 1992: 339).

En este proceso el dispositivo más importante puesto en obra es el del *marco*, que aquí va junto con el de la denominación. El simple acto de trazar unas fronteras y poner un nombre genera un *efecto de campo* que transforma la apariencia de los objetos que se encuentran en su perímetro. Este dispositivo estructural es tan potente que

hace a los hombres tratar como estructura fenómenos de tal orden, cuya estructuralidad, en el mejor de los casos, no es evidente. Además, resulta que en toda una serie de casos no es esencial si tal o cual principio formador de sentido es una estructura en la acepción propia. Es suficiente que los participantes de la comunicación lo *consideren* una estructura y *se sirvan* de él como una estructura, para que él mismo empiece a mostrar propiedades estructurales (Lotman 2000: 171).

Y también, puesto que la presencia del marco del arte hace que un texto se presente como cifrado (como mínimo) dos veces, y puesto que esta codificación ‘segunda’ respecto a la primera lectura literal es dada por la conciencia del lector/espectador de la presencia de este nivel segundo que conoce de manera incompleta: “sólo tenemos que abordar el texto como un texto artístico, y en principio cualquier elemento –hasta las erratas [...]– puede resultar significativo” (Lotman 1996: 164).

Así, exactamente como un orinal deviene arte en el momento en el que es expuesto en un museo, los cómics se hacen respetables una vez que se les inscribe en el marco ‘novela gráfica’. Consideramos que no era necesario, pero es también verdad que *Sandman* no se puede considerar como un producto típico de la industria del cómic americano de los años ochenta y noventa. Es más, se pueden ilustrar algunas de sus características peculiares a través de las oposiciones que opera con respecto a la esfera de los cómics *mainstream*.

3.7 Paratextos

Aunque Gaiman ironice, y con razón, sobre la reacción del ingenuo editor literario, no se puede negar que construye su obra de manera que, aunque nazca en el ámbito de los cómics de superhéroes, se diferencie de éstos de manera neta. Gaiman no niega el carácter popular de su obra y no pretende salir del marco ‘cómics’ para entrar en otro ‘más noble’; más coherentemente quiere ampliar estos límites y contar historias más complejas. Sin embargo, aunque trabaje desde dentro de la cultura del cómic americano,

su obra posee unas características que se le oponen casi estructuralmente¹⁷⁷ y ya comenzando en el peritexto.

Paradigmáticas son a este propósito las cubiertas de *Sandman*, donde por primera vez en toda la historia del cómic americano *mainstream* no aparece el protagonista. Evidentemente esto marca una fuerte diferencia con todos los demás cómics¹⁷⁸ y sugiere su novedad y su posicionamiento en el campo de la cultura. Sin embargo, esta elección es también consecuencia del texto: *Sandman* no es el cuento de la historia de Morfeo en cuanto personaje, sino una obra sobre las historias, sobre ese mundo de la narración que es el Sueño. En vez de indicar al protagonista, el título se refiere más bien a un espacio, a una semiosfera. En este sentido estas cubiertas, todas obra de Dave McKean, son perfectos filtros de traducción entre el lector y el texto: realizadas con técnica mixta, nunca son descriptivas, pero siempre sugerentes y basadas en acercamientos insólitos, ‘de sueño’; como dijo el mismo Gaiman (McCabe 2004), estas cubiertas le daban la sensación de que podía llevar las historias donde quisiera y se revelan ideales para un mundo que podía albergar cualquier género de narración.

A parte las cubiertas, otro elemento paratextual que diferencia *Sandman* de los otros cómics DC (y Marvel) es también el sello Vertigo. Éste indica una línea editorial dedicada a cómics ‘para adultos’, es decir complejos y diferentes de los habituales superhéroes. Cuando la DC decidió lanzar la Vertigo, *Sandman* fue inmediatamente incluido entre los títulos pertenecientes a esta línea, revelándose el más popular; hasta se puede decir que fue una de las razones de esta novedad editorial, recortándose así un papel de cómic casi de vanguardia.

3.8 Inicios y finales

Entrando ya en lo que es el texto, uno de los recursos más importantes a nivel macrotextual para marcar esta diferencia es la presencia de un final. En efecto, ello es debido a que los cómics de superhéroes son *seriales* y están pensados para ser abiertos, marcando así el ‘inicio’ y dejando no marcada la categoría del ‘fin’.

¹⁷⁷ *Repetita juvant*: a este tipo de cómic (un *género*) y no al cómic en general (un *medium*).

¹⁷⁸ El valor ‘diferencial’ es particularmente importante en el caso de los elementos paratextuales porque sus funciones “no pueden describirse teóricamente[...]. La situación espacial, temporal, sustancial y pragmática de un elemento paratextual está determinada por una elección, más o menos libre, operada sobre una trama general y constante de posibles alternativas de las que no se puede adoptar más que un término que excluye los demás” (Genette: 16).

Al contrario, *Sandman* se presenta como una serie cerrada, una excepción de la que no se encuentran muchos ejemplos análogos¹⁷⁹. Tras haber visto los significados (y las prácticas) que conlleva la serie abierta, se entiende la importancia que puede tener la elección opuesta, cuyas repercusiones se observan a diferentes niveles.

La primera consecuencia del cierre del texto tiene que ver con el método de análisis. “Ningún final, en la realidad, es definitivo de la manera en que lo es ‘El Fin’ de una novela o película” escribe Seymour Chatman (1978: 49), mientras Lotman cita al poeta Lermontov: “¡Fin! como resuena esta palabra, cuanto poco-mucho pensamiento hay en él” (cit. en Lotman 1993: 216)¹⁸⁰. El punto es que cualquier teoría de derivación estructuralista presupone que el análisis empiece desde el final del texto. En la tradición que va de Propp a Greimas, por ejemplo, cada función, cada actante y cada programa narrativo son vistos en relación a la totalidad del sentido que el texto es llamado a transmitir. La *retro-lectura* que precede desde el final del desenlace es la única estrategia que puede entender la globalidad del texto, reconocer sus articulaciones, diferenciar entre *programa narrativo de base* y *programas narrativos de uso*¹⁸¹.

Una serie abierta pone, así, unos problemas serios a la semiótica estructural y, de hecho, sería probablemente más productivo un análisis basado en una semiótica interpretativa, más interesada a los efectos que el texto genera en el lector en un determinado momento de la lectura, considerando lo que ha pasado antes, pero

¹⁷⁹ Recordamos *Shadowhawk* de Jim Valentino, que desde el principio había previsto la muerte de su personaje en el número 25, *Cerebus* de Dave Sim, que acaba con el número 300 cómo inicialmente pensado por el autor, y *Preacher*, escrito por Garth Ennis y dibujado por Steve Dillon.

¹⁸⁰ Y, también, recordamos una afirmación de Lévi-Strauss, aunque pronunciada en polémica con la teoría de la *obra abierta* de Umberto Eco: “Lo que determina que una obra sea tal no es el hecho de ser abierta, sino el hecho de ser cerrada” (cit. en Eco 1979: 14).

¹⁸¹ En la semiótica greimasiana el programa narrativo es el objetivo, por parte de un *Sujeto*, de alcanzar el estado de conjunción con un *Objeto de Valor* (que a nivel de superficie del texto puede ser representado como un objeto material o inmaterial). Si para llegar a la conjunción con este Objeto de valor el Sujeto tiene que pasar por unos estadios intermedios, a los objetivos de conjunción con estos estadios se les llama programas narrativos de uso. Según una definición más rigurosa y completa, el programa narrativo es la

operación sintáctica elemental de la narratividad, que garantiza la transformación de un enunciado de estado (por ejemplo de disyunción) en otro enunciado de estado (de conjunción) gracias a la mediación de un enunciado del hacer. La estructura de un texto narrativo revela una arquitectura compleja de programas, que pueden ser repetidos (cuando por ejemplo se pasa de un fracaso al otro hasta el éxito final, subrayando de tal manera la dificultad de la prueba), insertados uno en el otro (en el momento en que puede ser suspendido o desviado por la realización de otros programas) o jerarquizados (puesto que para realizar un programa ‘de base’ puede ser necesario realizar unos programas intermedios, dichos ‘de uso’). En fin, el haz cultural de lectura de los cuentos inserta los programas en el contexto de un esquema canónico de alcance general, que ordena su recorrido y orienta sus finalidades: el esquema narrativo (Bertrand: 265, trad. nuestra).

pudiendo prescindir de lo que pasará después¹⁸².

Aquí, sin embargo, siempre en el marco de la semiótica de la cultura, utilizaremos conceptos provenientes de la dos otras principales tradiciones semióticas. Lo podremos hacer por diferentes razones: la primera es que en la semiótica de la cultura el texto es visto como un espacio atravesado por su contexto¹⁸³ y en el que interactúan lenguajes diferentes; la segunda razón reside en el principio de traducción que atraviesa la teoría de la escuela de Tartu-Moscú, que puede fácilmente acoger aportaciones de otras semióticas; la tercera razón es que Gaiman piensa desde el principio a *Sandman* como una serie cerrada y remarca al valor de esta elección ya a partir del tema de fondo: el cambio. Esta última cuestión es todavía más sustancial de lo que parece, porque las series de superhéroes, tendiendo a marcar el ‘comienzo’, se configuran como una narrativa que tiende a la conservación de unos estados. Aquí la progresión de las aventuras es, en muchos casos, a-histórica, con los acontecimientos y las miles de batallas que no hacen sino confirmar la identidad del héroe consigo mismo, mientras el *statu quo* es perpetuado¹⁸⁴.

Una de las razones de todo esto es el hecho de que en la narrativa popular la categoría actancial-actorial tiene una importancia esencial. Así, antes que intrigas se crean personajes y al lector, antes que saber como se acaba la historia, le gusta ver sus héroes en acción; de la misma manera podrá valer más una buena imagen del héroe que utiliza sus superpoderes que una intriga bien escrita; en fin, siempre por la misma razón, resultará más interesante saber qué *villain* estará en la aventura que cuánto puede interesar el desarrollo de la historia. Más adelante nos detendremos sobre el concepto de personaje, de momento subrayamos sólo cómo las características de los héroes de la narrativa serial tienen que ser constantes durante largos períodos de tiempo, de manera que los lectores, sobre todo aquellos ‘distráidos’, puedan siempre reencontrarse en un ambiente familiar.

En el clásico análisis sobre el “superhombre de masa”, Eco argumenta que estos tratos repercuten en la narración. La siguiente cita, aunque se refiera a la novela

¹⁸² Ésta es la elección de Semprini 2006, estudio dedicado a la representación de la lucha en los cómics de aventura americanos. El mismo problema se encuentra con el enfoque formalista, donde una obra literaria “no es una cosa, un material, sino una relación entre materiales” (Shklovski 1966: 216, trad. nuestra) y donde esta relación está fijada por las posiciones de los materiales en el texto, enmarcadas por un inicio y un final.

¹⁸³ En el sistema teórico de Lotman un contexto es un texto de nivel superior. Éste se produce a través de co-textos que tienen, precisamente, una función contextualizante.

¹⁸⁴ Se trata de una generalización válida sólo en parte y aún menos en época contemporánea, pero esto también por efecto de cómics como *Sandman*...

policiaca es, de hecho, extendible a toda la narrativa serial:

[ésta] bajo la apariencia de una máquina productora de información [...] es, sin embargo, una máquina productora de redundancia; fingiendo conmocionar al lector, en realidad le reafirma en una especie de pereza imaginativa y le proporciona una evasión, contándole no lo que ignoraba, sino lo que ya conocía (Eco 1978: 173).

Puestas estas características, resulta muy interesante, y fronteriza, la solución de Gaiman, que elige unos personajes altamente simbólicos y cuyos caracteres son constantes, ‘eternos’, por definición, para contar la historia de una transformación irreversible: Morfeo muere. Sin embargo, como se trata de la proyección antropomorfa de la conciencia (del sueño, de las historias), en realidad no puede morir en el sentido que la palabra tiene para los hombres y se transforma en algo diferente, casi opuesto: desde un Morfeo melancólico, altivo, solitario y caracterizado por el color negro desde los abrigos hasta los bocadillos, se pasa a un Sueño ‘blanco’ y con un carácter más abierto y comunicativo. Puesto que una semiosfera (porque Morfeo *es* una semiosfera) en contacto con otra se transforma, el contacto con el mundo de los humanos lo acerca a ellos¹⁸⁵. Lo que aquí es interesante es, sin embargo, la extrema esquematicidad de la transformación, que parece construida sobre el más sencillo de los posibles cuadrados semióticos greimasianos: de /negro/ se pasa a /blanco/ pasando por /no-negro/¹⁸⁶. A esta

¹⁸⁵ Aunque el Sueño sea un territorio de traducción y contactos, Morfeo conduce una vida solitaria. Sin embargo, todos los sistemas semióticos, y todas las identidades, necesitan de un ‘otro’. Ya hemos indicado como causa remota de su cambio/muerte su comportamiento con Nada, pero podemos individuar también una necesidad interna basada justamente en esta necesidad de la diferencia, de la confrontación con la alteridad, de la intersección de las semiosferas, de la puesta en común. Este aspecto se evidencia, fundamentalmente, en la historia *Hombres de buena fortuna* (*Sandman* n. 14), donde Morfeo y Muerte se encuentran en una taberna medieval para observar las costumbres de los humanos. Aquí escuchan a un hombre, llamado Hob Gadling, afirmar que “la gente muere sólo porque todos lo hacen. [...] todo el mundo muere [...] pero ¿por qué yo? Quizá tenga suerte. Siempre hay una primera vez”. Interesados, Sueño y Muerte deciden contentarle y Morfeo le cita en la misma taberna dentro de cien años. Probablemente una de las razones es que Muerte quiere que Sueño aprenda el sentido de la vida humana; de todas maneras, los dos empiezan a verse regularmente cada siglo hasta que Hob no revela a Sueño que sospecha la verdadera razón de esas citas, es decir, la amistad. Morfeo reacciona duramente a esta ‘acusación’ de ser amigo de un mortal y se marcha muy enfadado, pero Hob le dice que si dentro de cien años volverán a verse será porque son amigos. De hecho esto es lo que pasa, y así se acaba la historia, con los dos sentados en una moderna cafetería. Aparte de ser una emblemática ilustración de una relación positiva de don y contra-don que genera una relación social (Sueño dona a Hob una especie de inmortalidad hasta que él quiera, recibe compañía, pero también devuelve a Hob la posibilidad de ser sí mismo sin esconderse bajo una identidad ficticia, etc.), esta historia habla también de la necesidad de este tipo de relaciones.

¹⁸⁶ El cuadrado semiótico es la base de la generación del sentido, la estructura elemental de la significación sobre la que se desarrolla la configuración de cualquier universo semántico. En el *Diccionario* de Greimas y Courtès se lo define como “la representación gráfica de la articulación lógica de una categoría semántica cualquiera” y su origen es el modelo lógico aristotélico. Como éste, el

última posición pertenece la fase de transformación, ese proceso de humanización de Sueño que hemos descrito como traducción entre semiosferas y que corresponde al arco de los acontecimientos contados en la serie, delimitados por el ‘inicio’ y el ‘final’.

3.9 *Sandman* y la delimitación de la obra

Ahora hay que hacerse una pregunta. ¿Por qué los métodos de análisis textual, en la mayoría de los casos, han afinado sus herramientas en relación al análisis de textos cerrados? La respuesta es fácil: porque, en su origen, el objeto de análisis preferencial eran los textos de la ‘alta’ cultura y una de las características ‘clásicas’ de las (que se definen como) obras de arte es su carácter delimitado, que les permite representar en su inmanencia un universo infinito.

Si recordamos cuanto se ha dicho con respecto al marco aparecerá clara la necesidad, para una obra, de contener unas señales que llamen la atención sobre su organización artística¹⁸⁷. La primera de estas señales es la delimitación del texto, y es ésta la primera característica que utiliza Gaiman para ‘elevar’ el nivel de *Sandman* (o, mejor dicho, la percepción de su valor): crea un marco para entrar en el marco del ‘algo diferente de los cómics de superhéroes’.

Por ejemplo, como ya se ha dicho, la parábola narrativa de Sueño está marcada por un inicio y un final: una liberación que es un renacimiento y una muerte que es una reencarnación; en toda la obra es constante la reflexión metatextual¹⁸⁸, la coherencia y los reenvíos internos; la figura de Muerte (cfr 4.2.2), que en realidad marca los dos

cuadrado articula las relaciones de contradicción, contrariedad, complementariedad y jerarquía entre los términos. Por otro lado, se diferencia de todas las construcciones lógicas o matemáticas por su componente semántico. Importante es resaltar no sólo cómo el cuadrado describe la base paradigmática de un universo semántico, sino que también, a través de las operaciones sintácticas que éste consiente, cómo permite describir las transformaciones, el carácter dinámico de la semiosis.

¹⁸⁷ Escribe Viktor Shklovski en su *Teoría de la prosa*: “Llamaremos entonces obras de arte en sentido estricto las obras que son creadas por medio de particulares artificios destinados a hacerlas percibir, con la máxima seguridad posible, como arte” (Shklovski: 11, trad. nuestra).

¹⁸⁸ Sobre todo el juego metatextual se hace insistente en el arco narrativo de *Las Benévolas* (el último volumen antes del epílogo representado por *El Velatorio*), donde los eventos de los episodios antecedentes encuentran su éxito y Morfeo muere. Aquí los elementos puestos en juego durante los años encuentran su sentido en la delimitación que define la estructura, y Gaiman nos lo repite constantemente. Como nos recuerda Frank McConnel en su introducción a este volumen, ocho de trece capítulos empiezan con un hilo u otro elemento parecido que atraviesa la escena y un comentario que puede ser aplicado tanto a la narración de la historia como a la historia misma: “¿Está listo ya? ¿Has acabado?” (segundo capítulo); “Creo que será mayor de lo que planeaba” (tercer capítulo); “Ojalá estuviera seguro de hacer lo correcto” (cuarto capítulo), etc. Sobre todo, entre todas estas referencias, son particularmente explícitos y significativos el diálogo entre las Tres (cfr. nota n. 168) del principio y aquello del final, del que reportamos el inicio: “¿Qué hemos hecho? ¿Qué ha sido al final?” pregunta Cloto, y Láquesis le contesta: “Lo que siempre es, un puñado de lana, tejer y coser, algún bordado, quizá algunos hilos sueltos”.

confines de la vida (el principio y el final), es representada por una joven bellísima y tiene una caracterización tímida eufórica que la define como ‘algo por lo que merece la pena morir’; el último libro *El velatorio* es un largo epílogo que concluye con una historia titulada *La Tempestad*, inspirada en la obra de Shakespeare y, como ésta, dedicada al tema del escritor que abandona las historias.

De esta manera, Gaiman quiere también decirnos que tenemos que acercarnos a *Sandman* de manera diferente a los cómics de superhéroes: hay que leerlo como si fuera literatura. Puesto que, como hemos visto, un texto es artístico sólo si su receptor lo reconoce como arte, lo que hace Gaiman es una operación de construcción de su propio público o, para utilizar un léxico más abstracto, de su enunciatario. Lo que pasa es que el estatus, la competencia prevista de este sujeto destinatario es compleja, de cierta manera híbrida: el escritor inglés no rechaza la herencia del cómic de superhéroes, no se pone en oposición total con su cultura y la enciclopedia de sus lectores, sino que las utiliza de la misma manera en la que utiliza otras enciclopedias y tradiciones ajenas a las primeras.

Pero, ahora, procedamos con orden y veamos cómo algunos conceptos semióticos pueden ayudarnos en la tentativa de entender mejor esta estrategia textual.

3.10 El Lector Modelo y la estructura del auditorio

La semiótica interpretativa de Eco se basa sobre la idea del texto como “máquina perezosa” que sólo la cooperación del lector/espectador consigue activar plenamente. Para entender cualquier tipo de texto, también el más sencillo, un lector tiene que poseer una competencia gramatical, una competencia semántico-enciclopédica, la capacidad de desentrañar los implícitos y la capacidad de hacer inferencias. Escribe Eco en *Lector in fabula*:

el texto está plagado de espacios en blanco, de intersticios que hay que rellenar; quien lo emitió preveía que se los rellenaría y los dejó en blanco por dos razones. Ante todo, porque un texto es un mecanismo perezoso (o económico) que vive de la plusvalía de sentido que el destinatario introduce en él y sólo en casos de extrema pedantería, de extrema preocupación didáctica o de extrema represión el texto se complica con redundancias y especificaciones ulteriores [...]. En segundo lugar, porque, a medida que pasa de la función didáctica a la estética, un texto quiere dejar al lector la iniciativa interpretativa, aunque normalmente desea ser interpretado con un margen suficiente de univocidad. Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar (Eco 1979: 76).

Para Eco, el texto es el resultado de una estrategia del autor enfocada a hacer que el lector cumpla una serie de operaciones cognitivas que le consientan comprender el texto de la manera más oportuna. Esta estrategia, que ya no coincide con la intención de un autor empírico sino que es una *función semántica del texto*, es llamada *Autor Modelo*. De la misma manera, también las operaciones del lector son extrapoladas de la dimensión empírica y vistas como inscritas en el texto; a esta *función pragmática del texto* Eco da el nombre de *Lector Modelo*: “un conjunto de *condiciones de felicidad*, establecidas textualmente, que deben satisfacerse para que el contenido potencial de un texto quede plenamente actualizado” (id.: 89)¹⁸⁹. En términos de estrategia textual, el autor empírico configura el Lector Modelo, mientras que, siempre en términos de estrategia textual, el lector empírico configura el Autor Modelo. Es decir, que ya en la producción de un texto se hacen previsiones sobre la estrategia interpretativa del lector. El autor “deberá prever un Lector Modelo capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente” (id. 80)¹⁹⁰.

De manera similar, Lotman escribe que el texto contiene una imagen del auditorio que influye activamente sobre el auditorio real: escoge su destinatario y sugiere el código con el que tiene que ser interpretado¹⁹¹.

Otra similitud entre los dos se encuentra a la hora de analizar el término clave de la teoría de Eco que es el de *enciclopedia*. Se trata de un concepto que Eco ha definido de diferentes maneras, pero que, sin embargo, se puede resumir con la idea de que, cuando interpretamos algo, también una sola palabra, activamos virtualmente todo lo que en nuestra cultura está relacionado con ello. Se trata de un modelo *rizomático* de la cultura,

¹⁸⁹ Parecido es el concepto de *lector implícito* de Wolfgang Iser (1972). Sin embargo, Iser limita la libertad del lector a los puntos en los que el texto es indeterminado, mientras que la teoría de la interpretación de Eco, basándose en el concepto de semiosis ilimitada de Peirce, estos límites son mucho más amplios.

¹⁹⁰ El ejemplo que Eco proporciona a propósito de esto, es de extraordinaria eficacia:

En la estrategia militar (o ajedrecística, digamos: en toda estrategia de juego), el estratega se fabrica un modelo de adversario. Si hago este movimiento, arriesgaba Napoleón, Wellington debería reaccionar de tal manera. En ese caso concreto, Wellington generó su estrategia mejor que Napoleón, se construyó un Napoleón Modelo que se parecía más al Napoleón concreto que el Wellington Modelo, imaginado por Napoleón, al Wellington concreto. La analogía sólo falla por el hecho que, en el caso de un texto, lo que le autor suele querer es que el adversario gane, no que pierda. Pero no siempre es así (Eco 1979: 79).

¹⁹¹ Para no dejar espacio a malentendidos, hay que recordar cómo ni en Eco ni en Lotman se configura una ‘dictadura del texto’. Como ya hemos dicho (cfr. 2.5), para Eco, aunque no todas las interpretaciones son válidas, sin embargo, éstas son ilimitadas. Por su parte, Lotman, cuya semiótica es menos textual, habla de un diálogo con el auditorio.

donde todo está en contacto con todo sin jerarquías fijadas *a priori*. La enciclopedia es entonces una especie de enorme biblioteca en la que se encuentra todo lo que el hombre, en un período histórico y en una cierta cultura, sabe y comparte con los otros.

Bajo algunos aspectos esta visión es comparable con el concepto de semiosfera, pero, hablando de interpretación, en el marco de la semiótica de Lotman, lo que tiene una función parecida es más bien el concepto de *memoria*. En un artículo titulado *El texto y la estructura del auditorio*, el semiótico ruso escribe que “el trato con el interlocutor sólo es posible cuando existe cierta memoria en común con él” (Lotman 1996: 112). Aunque el ensayo esté dedicado a las diferencias entre un destinatario genérico y otro personalmente conocido por el hablante, nos parece que las argumentaciones sean extensibles a nivel general y, sobre todo, nos parece importante la afirmación según la cual “al reconstruir el carácter de la ‘memoria común’ indispensable para la comprensión del texto, obtenemos la ‘imagen del auditorio’ oculta en el texto” (id.: 113).

Ahora, ¿cuál es la imagen del auditorio de *Sandman*?, ¿cuál es su lector modelo y la enciclopedia a la que hace referencia?

3.10.1 El Lector Modelo de Sandman

Escribe Lotman que “para que el texto pueda funcionar de un modo determinado, no basta con que esté organizado, es preciso que la *posibilidad* de esta organización esté prevista en la jerarquía de los códigos de cultura” (Lotman 1970a: 345-346). Es esta jerarquía la que hace difícil encasillar obras como la de *Sandman*.

Recordemos que el editor literario no podía reconocer *Sandman* como un cómic y que, al mismo tiempo, Gaiman rechazaba el término *graphic novel*. Ahora, si pasamos por alto los respectivos esnobismos, a la luz de todo lo dicho en los capítulos anteriores, el episodio nos parecerá más claro.

Primeramente, hay que decir que *Sandman* es un cómic muy ‘culto’. De manera sincrética, Gaiman utiliza fuentes y narraciones provenientes de diferentes mitologías (griega, celta, africana...) y demuestra un excelente conocimiento de la literatura etnográfica; varios son los registros narrativos y los géneros utilizados (horror, fantasía, histórico, de carretera...); innumerables son las citas literarias, entre las que destacan por frecuencia e importancia narrativa las de T.S. Eliot y las de Shakespeare, dos de cuyas

obras (*Sueño de una noche de verano* y *La Tempestad*) son objeto de traducciones intersemióticas transformándose en originales historias de cómics. ¿Cómo podía el pobre editor (además, con todos sus prejuicios) reconducir esta enciclopedia a la de un lector de cómics? El Lector Modelo de *Sandman* conoce estos textos, entiende las referencias literarias y el juego postmoderno del Autor Modelo. Para este propósito son interesantes las continuas referencias metatextuales, a través de las cuales Gaiman subraya el valor antropológico de las historias y evidencia sus mecanismos internos. Aunque sea una característica a la que recurre a menudo en el texto, el volumen titulado *Las benévolas*, como ya hemos indicado, es especialmente significativo por este carácter de autoreflexividad (cfr. nota 188). Entre muchos, nos gustaría destacar el momento en que Lyta Hall se va en búsqueda de las Tres (cfr. nota 168) para obtener venganza. Además de unas complicaciones ‘superficiales’, la intriga se desarrolla como la de un cuento tradicional, y Lyta encuentra, secuencialmente, tres mujeres que tienen la clásica función de ayudantes. Lyta pregunta a cada una si quiere acompañarla pero la respuesta es siempre la misma: no pueden porque pertenecen a una historia y tienen que hacer algo en ella. Es decir, no sólo estos personajes parecen tener conciencia de ser *motivos* de unas historias, sino que también han aprendido la lección formalista: un *motivo* no puede aparecer en cualquier historia y, sobre todo, en cualquier posición, porque siempre hay una forma que los ordena.

De aquí parece evidente que el Lector Modelo de *Sandman* no sólo lee literatura y conoce la mitología, sino que se interesa también por la teoría de la narratividad.

Al mismo tiempo, *Sandman* pertenece al universo DC, utiliza sus personajes y comparte una memoria común con los lectores de estos cómics. Es evidente, por lo tanto, que el lector de *Sandman* *también* lee cómics de superhéroes (o, por lo menos, los ha leído). Se puede disfrutar de la obra de Gaiman sin haber leído nunca un cómic, así como es posible hacerlo sin conocer a Shakespeare. Ésta es una de las razones de su gran éxito; sin embargo, se trata de dos lecturas ingenuas que pierden gran parte de la riqueza del texto, donde, por ejemplo, Caín y Abel son al mismo tiempo dos personajes de la tradición bíblica y dos personajes del universo DC.

3.10.2 Una parodia y una celebración

La estrategia de Gaiman (o, si se prefiere, del Autor Modelo) construye entonces un Lector Modelo con competencias enciclopédicas ‘anfibia’, capaz de moverse tanto en el mundo de la cultura popular como en el de la ‘alta’ cultura. Al mismo tiempo, hemos visto cómo pretende diferenciarse de los típicos cómics de superhéroes. Un ejemplo ayudará a entender mejor el ‘posicionamiento’ de *Sandman* en el campo de los productos culturales.

Durante el período de cautiverio de Morfeo, unos sueños han escapado. Dos de estos, Brute y Glob, han creado su propia versión del reino del Sueño utilizando la mente de Jed, un niño que vive encerrado en un sótano y maltratado por una pareja que recibe dinero por ocuparse de él. La culpa de este maltrato es de Brute y Glob que, de un mundo tan insoportable, ganan las fantasías siempre más complejas que el niño elabora para evadirse. Para reforzar sus fantasías, Brute y Glob han creado también una versión para niños del Sandman, utilizando un superhéroe muerto, llamado Hector Hall y que, efectivamente, en el universo DC resulta haber tomado el puesto de Garrett Sanford, el Sandman originario de los años setenta.

De esta manera, Gaiman explica la existencia de (los cómics de) Garrett y de su sucesor (Hall), se incluye en la *memoria*, en la *continuity* DC pero, al mismo tiempo, crea algo más amplio y diferente. Ese viejo cómic resulta ser el producto de una isla del Sueño que se había separado cuando su señor, su principio ordenador, había desaparecido. Además, se deja claro que se trata de una cosa para niños (son las fantasías de Jed) y, cuando Morfeo llega para poner orden, la historia se transforma en una *parodia* de los cómics de superhéroes. Hall se enfrenta a Sueño con un silbato ultrasónico y un cartucho de arena del sueño y, naturalmente, es ridiculizado. Este tipo de historia corresponde entonces a una infancia del cómic que, en sí, es algo mucho más grande y complejo.

Al mismo tiempo Gaiman cita otro antepasado más ‘noble’: *Little Nemo in Slumberland* de Winsor McCay¹⁹². Los sueños de Jed son descritos con el mismo estilo y estructura narrativa de este genial cómic de los orígenes y, como en éste, también la

¹⁹² Publicada desde 1905 hasta 1914 y luego, desde 1924 hasta 1927, siempre en el formato de las planchas dominicales a color, esta obra es considerada como el primer clásico del cómic. En él McCay exploró, con resultados todavía sorprendentes, el potencial narrativo de la historieta. Sobre *Little Nemo* y su autor cfr. AA.VV. 2005.

última viñeta representa el repentino despertar del protagonista, sólo que la realidad de Jed es una verdadera pesadilla. El mecanismo es el del ‘texto dentro del texto’ que ya hemos visto en el caso de la posada del final de los mundos. En su última obra Lotman lo define como

una construcción retórica específica, a través de la cual la diferencia de codificación de las variadas partes del texto se vuelve un factor evidenciado de la construcción del texto de parte del autor, y de su percepción de parte del lector. El pasaje de un sistema de comprensión del texto a otro en un límite estructural cualquiera constituye, en este caso, la base de la generación de sentido. Tal construcción, antes que nada, refuerza el momento de juego en el texto: desde el punto de vista de otro modo de codificación, el texto adquiere rasgos de una elevada convencionalidad, y en él destaca el carácter de juego: el sentido irónico, paródico, teatralizado, etc. (Lotman 1993: 101).

Así, aislando éstas páginas dedicadas a los sueños de Jed en un marco formal análogo al de *Little Nemo*, Gaiman celebra el primer clásico del cómic, del que comparte la temática del sueño y al que parece indicar como antepasado por su calidad

y su marca de autor.

El mecanismo de la cita es utilizado aquí en la función evidenciada por Lotman, es decir la de crear una atmósfera alusiva, que subdivide al público según las oposiciones íntimos/extraños, próximos/lejanos, los que entienden/los que no entienden. Las citas pertenecen aquí a dos campos diferentes y sólo quién reconoce las dos se comporta como lector modelo: el *Sandman* de los años setenta cabe en la semiosfera del Sueño así como cabe la obra de McCay.

Al respecto, parece clara la atribución de valor de Gaiman – negativa, disfórica para las ingenuas intrigas de ciertos cómics de

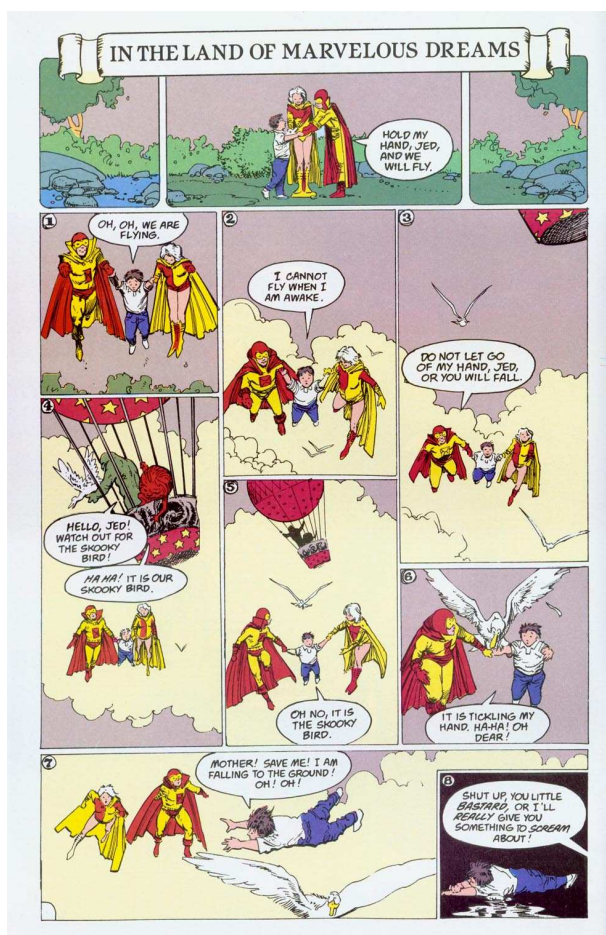


Fig. 16. Gaiman cita a *Little Nemo* de Winsor McCay.

superhéroes (que parodia) y eufórica para obras como *Little Nemo* (que celebra)— y es también clara la operación que define al lector de *Sandman* como un sujeto que, aunque dotado de una memoria de género de los superhéroes, ya es maduro para historias complejas.

Lo que esto significa se puede entender mejor recuperando otra vez la distinción lotmaniana entre estética de la identidad y estética de la oposición, ya ilustrada en el segundo capítulo. A la segunda de estas categorías pertenecía *Little Nemo*, en el que McCay, experimentando de forma pionera las posibilidades del medium, establecía continuamente nuevas relaciones entre forma de la expresión y forma del contenido. A esta categoría pertenece también la parodia, que consiste en presentar al lector una estructura sólo para anularla¹⁹³ y, vista la utilización que hace Gaiman de este recurso, no debería haber duda de dónde se quiere colocar.

Sin embargo, hay otro elemento que nos conduce a matizar este juicio. Y es aquí que *Sandman* revela una vez más su carácter fronterizo, porque, por mucho que intente aparecer como separado, por mucho que se presente como un producto de la estética de la oposición, sin embargo, es recibido *también* como si procediera de una estética de la identidad: su mundo genera co-textos como muñecos y estatuas de los personajes más queridos, otras series de cómics relacionadas a *Sandman*, blogs dedicados, *cosplayers* que se disfrazan de Muerte, Delirio o de otros personajes de la serie, etc. En otras palabras, aunque sea un texto que pide un análisis, una distancia crítica, *Sandman* es vivido también activamente, con espíritu de coparticipación así como representado en el último volumen de la serie, *El Velatorio*, donde participan en el funeral no sólo los amigos y familiares de Morfeo sino también todos los soñadores, es decir, en términos semióticos, los simulacros de los destinatarios del texto.

¹⁹³ Escribe Bajtin sobre la parodia:

Igual que en la estilización, el autor habla mediante la palabra ajena pero, a diferencia de la estilización, introduce en tal palabra una orientación de sentido absolutamente opuesta a la orientación ajena. La segunda voz, al anidar en la palabra ajena, entra en la palabra ajena, entra en hostilidades con su dueño primitivo y lo obliga a servir a propósitos totalmente opuestos. La palabra llega a ser arena de lucha entre dos voces. Por eso en la parodia es imposible una fusión de voces [...]; en la parodia, las voces no sólo aparecen aisladas, divididas por la distancia, sino que también se contraponen con hostilidad (Bajtin 1979: 270).

En el episodio paródico al que hemos hecho referencia esta hostilidad es narrativizada eficazmente a través de una batalla, donde la sobriedad de Sueño contrasta con la torpe espectacularidad superheroica de Hector Hall.

3.11 Un texto fronterizo

Intelectual aunque popular, ‘oral’ aunque metarreflexivo, *Sandman* es en realidad un texto de alta complejidad en el que la disposición pragmática del auditorio desempeña un papel especial¹⁹⁴. Quien lee puede activar en él el aspecto ‘proppiano’, por el que todos los textos son reconducidos a un único texto-código, o el ‘bajtiniano’, que revela en un único texto la presencia de subtextos no sólo diversos sino intraducibles uno al otro. Ambos están presentes en *Sandman*, que cabe perfectamente en la definición de *postmoderno*. Sin embargo, en la perspectiva de este trabajo, preferimos definirlo como *fronterizo*, en el sentido de que es una obra que trabaja al mismo tiempo con lógicas que pertenecen a diferentes campos, y las une sincréticamente en un producto original.

En términos lotmanianos, la misma colocación de *Sandman*, situado entre diferentes campos culturales y doblemente periférico con respecto a éstos (con respecto a la ‘alta’ cultura, porque es un cómic, y con respecto a los cómics, porque hace referencia a la ‘alta’ cultura)¹⁹⁵, lo describe como un producto de colisiones multiformes entre estructuras semióticas diferentes¹⁹⁶. El efecto es de dinamismo, porque las intersecciones entre sistemas aumentan siempre la imprevisibilidad –es decir, la

¹⁹⁴ Obviamente, el auditorio tiene siempre un papel importante y, sobre todo, en el caso de textos artísticos, que para Lotman son el resultado de dos diferentes entropías: la del emisor y la del destinatario. Por un lado:

ofrece a diferentes lectores distinta información, a cada uno a la medida de su capacidad; ofrece igualmente al lector un lenguaje que le permite asimilar una nueva porción de datos en una segunda lectura. Se comporta como un organismo vivo que se encuentra en relación con el lector y que enseña a éste (Lotman 1970a: 36).

Por otro lado, es muy frecuente que “en el proceso de asimilación la lengua del escritor se deforme, se someta a una especie de criollización de los lenguajes ya existentes en el arsenal de la conciencia del lector” (id.: 38) En variantes más radicales, esta diferencia de códigos entre emisor y receptor conlleva un aumento de los elementos estructurales significantes, fenómeno que se halla en la capacidad del texto artístico de acumular información.

Una posición parecida es la de Geninasca (1997), quien, en el ámbito de una semiótica de la literatura, define la lectura como el encuentro de dos competencias.

¹⁹⁵ Esto, curiosamente, le lleva a comportarse de manera ambigua, un poco como si fuera producido en la periferia y un poco como si fuera producido en el centro:

Mientras que en la periferia la variabilidad de los textos aumenta gracias al debilitamiento de las restricciones estructurales y a la simplificación de los vínculos estructurales, en el centro tropezamos con la hiperestructuralidad: la cantidad de diversas subestructuras que se intersecan crece tanto, que surge cierta libertad secundaria a cuenta de la impredecibilidad de sus puntos de intersección. La irrupción de series aloestructurales es percibida, desde el punto de vista de una estructura dada, como casual (Lotman 1996: 245).

¹⁹⁶ Esto explica también su acentuada metatextualidad. Como decía Shklovski, la literatura enseña sus procedimientos justo en aquellas obras que tienden más que otras a replantear sus certezas, sus fundamentos y su misma esencia.

entropía, que en la época informacionalista se consideraba como valor de artisticidad¹⁹⁷– y “muy a menudo la colisión genera un tercer sistema, sobre el camino de un principio nuevo, que no es la evidente consecuencia, lógicamente previsible, de ninguno de los sistemas en colisión” (Lotman 1993: 97).

Para Lotman, un texto se presenta siempre como “un espacio semiótico en el interior del cual los lenguajes interactúan, se interfieren y se autoorganizan jerárquicamente” (Lozano 1993: IV), y

la dinámica cultural no puede ser representada ni como un aislado proceso inmanente, ni en calidad de esfera pasivamente sujeta a influencias externas. Ambas tendencias se encuentran en una tensión recíproca, de la cual no podrán ser abstraídas sin la alteración de su misma esencia (Lotman 1993: 181).

Sin embargo, podemos igualmente distinguir dos tipos de textos o, mejor dicho, dos tendencias típicas ideales. Por lo que concierne a los primeros, su desarrollo puede ser descrito, en línea de máxima, como el éxito de la evolución interna de una tradición. Al contrario, los segundos nacen de la intersección de esferas culturales diferentes, de la intrusión en una tradición de sistemas ajenos a ella. El resultado puede ser la absorción metabólica de la cultura externa por parte de la semiosfera ‘de origen’, la cancelación de ésta última por parte de la ‘invasora’ o, como decíamos antes, la creación de un tercer sistema, con un funcionamiento propio que, aunque derive del cruce entre los precedentes, no era lógicamente previsible a partir de ellos.

En el caso de *Sandman*, el teatro, la mitología, la literatura y el cómic de superhéroes se intertraducen formando un sistema original. Con la terminología del último Lotman podemos, entonces, definirlo como el éxito de un proceso “explosivo”, de un “haz de posibilidades” surgido por el choque entre diferentes sistemas. Si es verdad que una cultura necesita siempre otra cultura y un texto otro texto, es verdad también que

en el curso de un lento y gradual desarrollo el sistema incorpora a sí mismo textos cercanos y fácilmente traducibles a su lenguaje [mientras que] en momentos de ‘explosiones culturales (o, en general, semióticas)’, son incorporados los textos que, desde el punto de vista del sistema dado, son los más lejanos e intraducibles (o sea, ‘incomprensibles’) (Lotman 1996: 101).

¹⁹⁷ A. N. Kolmogorov, que Lotman cita sobre todo en la época en la que más está influenciado por la teoría de la información (es la época de *La estructura del texto artístico*, publicado por primera vez en 1970), había también propuesto una fórmula para la medición de la entropía en el lenguaje poético.

Así, el *Sueño de una noche de verano* y *La Tempestad* de Shakespeare pasan a un cómic con todo el peso de su tradición, y dialogan con *Little Nemo* y páginas de prosa que cuentan un imaginario (pero verosímil) cuento oral africano. Diferente es la memoria, la ideología, la estructura de estos textos, diferencias que revelan el poliglotismo estructural de la semiosfera y la conflictividad interna de esta obra. Como en el método de Bajtin, se revela aquí, en el interior de la estática del texto, una inevitabilidad del movimiento (representada al nivel más superficial ya por los diferentes estilos de los varios dibujantes que interpretan los guiones de Gaiman), del cambio (otra vez), de la destrucción. En la relación dialógica de las subestructuras se manifiesta la plurivocidad y plurilingüística del texto.

El mérito de *Sandman* es exactamente el de interceptar las posibilidades que nacen de estos choques, de constituirse como espacio de traducción en el que tradiciones, géneros y estilos diferentes, en lugar de quedarse como cuerpos extraños, se integran en una intriga más amplia, en una semiosfera en la que cabe cualquier tipo de historia. La novedad que se produce pertenece, sin embargo, a una lógica antigua: para Lotman, que retoma una idea ya expresada por Bajtin, esta capacidad del elemento del texto de entrar en estructuras contextuales ajenas recibiendo una diferente significación es, de hecho, una de las propiedades más profundas del texto artístico. Por ejemplo, si en un texto científico se introducen dos sistemas semánticos opuestos, se está negando uno al otro¹⁹⁸; al contrario, el texto artístico pertenece al mismo tiempo a diferentes estructuras que se relacionan en un complejo ‘juego’ recíproco, formando una metaestructura única y dialógica. Así, mientras que “la verdad científica existe en un [solo] campo semántico” (Lotman 1970a: 302), esta artística surge en la correlación recíproca de varios campos.

¹⁹⁸ Esta afirmación, que nace de una simplificación con razones explicativas, es válida sólo hasta cierto punto. Sin entrar en un tema complejo sobre la retórica del texto científico, es oportuno recordar que existen corrientes de pensamiento que rechazan el carácter monológico de la argumentación científica. Esta idea ha jugado un papel muy importante en el ámbito de la escritura etnográfica, donde la corriente de la ‘nueva antropología’, caracterizada por un enfoque multidisciplinar y mucha atención por la obra de Bajtin (sobre todo su estudio sobre Dostoievski: Bachtin 1979), ha aplicado métodos dialógicos y polifónicos a la descripción de las culturas. Sobre este debate en etnografía cfr. Clifford, Marcus 1986.

3.12 Los personajes

3.12.1 El problema semiótico del personaje

Ningún análisis de textos narrativos puede evitar tratar de los personajes principales; en caso contrario, la descripción aparecería incompleta. Sin embargo, pese a su intuitiva centralidad para la comprensión de la narración, la noción semiótica de personaje es de las menos estables y formalizadas de la disciplina. Por esta razón, aunque de manera rápida y muy parcial, nos parece necesario reconstruir algunas de las posiciones teóricas sobre el tema, por lo menos aquéllas que nos parecen más importantes para nuestro análisis. Como bien explica Gianfranco Marrone en un útil recorrido teórico sobre la noción de personaje (Marrone 1986)¹⁹⁹, en el estudio de los agentes narrativos la variedad terminológica es muy amplia, pero esto esconde una diferencia entre los mismos objetos de análisis que se debe, a su vez, a las diferencias entre las posturas metodológicas y las asunciones teórico-epistemológicas implicadas en cualquier análisis. En otras palabras, si no existe una semiótica del personaje es porque todavía no existe una semiótica *tout court*, sino diferentes tradiciones, métodos y modelos a veces compatibles y, otras veces, mucho menos.

De todas maneras, muy difundida ha sido la posición de transferir la problemática del personaje hacia otras nociones y términos, como las de *dramatis personae* (Propp), *héroe* (Tomasevski), *agente* (Todorov), *rol* (Bremond), *actante* y *actor* (Greimas). Una de las razones de este rechazo del término ‘personaje’ reside, en realidad, en las connotaciones negativas que derivan de una cultura, un paradigma epistemológico y una idea de literatura muy diferentes e inconciliables con las que están en la base de los estudios semióticos. Desde el punto de vista de la teoría semiótica y estructuralista²⁰⁰, durante mucho tiempo el objetivo principal ha sido la búsqueda del modelo narrativo universal, la reconstrucción de los esquemas lógicos o matrices estructurales que fueran la base tanto de la literatura ‘artística’ como de la ‘étnica’. Esta atención hacia el nivel

¹⁹⁹ Toda la redacción de este párrafo debe mucho a la lectura de este estudio.

²⁰⁰ Obviamente, éste es sólo un punto de vista, interno y limitado. En realidad las razones son múltiples y, por ejemplo, poniéndose por un momento en una perspectiva más amplia, Marrone escribe:

la muy estrecha interdependencia entre el texto literario y los textos de la cultura, entre texto y architexto, ha hecho posible que [...] la actual exclusión del personaje de la ciencia de la literatura tenga su origen en las experiencias anti-subjetivistas de la novela del XX; así como, al revés, la actitud psicologista de la crítica (y de la teoría estética) en el siglo pasado estaba ‘ideológicamente’ relacionada con las prácticas novelísticas de aquel tiempo (Marrone 1986: XXXVII, trad. nuestra).

‘profundo’ del texto (en el sentido de la teoría generativa greimasiana, cfr. nota 94), por lo que concierne a la teoría del personaje ha llevado a unas divisiones analíticas en el interior del concepto.

Para comenzar, y considerando la bipartición clásica de Aristóteles entre las *acciones* del personaje y su *carácter*, se puede decir que las teorías narratológicas se han ocupado generalmente de las primeras²⁰¹, mientras que el segundo ha sido territorio de investigación de la concepción romántico-idealista, donde caben autores entre sí muy diferentes como Hegel, Marx, Croce o Lukács.

Así, Propp (1928) basa la posibilidad de su “morfología” del cuento de hadas ruso sobre un corte metodológico dentro de la noción de personaje, en el que distingue entre *acciones* (o *funciones*) y *atributos*. En su estudio, que no tenía ninguna pretensión de ser generalizado, su atención por las primeras le lleva a notar que “las funciones son extremadamente poco numerosas, mientras que los personajes son extremadamente numerosos” (Propp 1928: 26, trad. nuestra). Propp encuentra, así, una estructura monotípica del cuento de hadas ruso (y sólo de eso, como repetirá en su famosa polémica con Lévi-Strauss) basada en treinta y una funciones que se repiten según un esquema idéntico, deductivamente localizable. De esta manera²⁰², dentro del estudio morfológico, el cuento de hadas aparece despersonalizado: el personaje no tiene una fisonomía ni un carácter precedentes a la acción y los sujetos están subordinados a los actos, puesto que los actos mismos son simples variantes formales de una historia ya fijada e inmutable.

En su estudio, por consiguiente, Propp se concentra, sobre todo, en el plano sintáctico (sintagmático); por su parte, Claude Lévi-Strauss (1960), en sus comentarios a la *Morfología del cuento*, que abren una polémica entre los dos caracterizada por recíprocas incomprensiones²⁰³, propone tener en cuenta también las figuras de superficie de los cuentos (acciones específicas, personajes, particulares concretos). Convencido de que el nivel concreto es indispensable para la formulación de modelos abstractos, Lévi-Strauss reintroduce así el aspecto semántico (paradigmático).

La obra de Greimas intenta justamente una relación entre el plano sintagmático y el

²⁰¹ Respetando de alguna manera la jerarquía aristotélica entre los seis elementos de la tragedia, donde el *mythos*, es decir, la imitación de las acciones, es colocado primero y es considerado el *télos* de la tragedia, mientras que la descripción de los caracteres (*éthe*) es sólo segunda.

²⁰² En realidad, Propp recupera el campo de los atributos, pero lo hace fuera del estudio morfológico.

²⁰³ Muchas de éstas derivan del hecho de operar en dos campos diferentes, el del cuento de hadas y el del mito.

paradigmático, la sintáctica y la semántica. Sin embargo, por lo que concierne al personaje, propone otro ‘corte’ que opera ya dentro de la categoría de la acción. Se trata de la distinción entre actantes y actores²⁰⁴, que deja fuera de su proyecto semiótico aún más elementos de los que dejaba fuera Propp.

De esta forma, entre todas estas clasificaciones, la noción de personaje acaba manteniendo en sí un aspecto no codificable a través de las otras categorías que se han formalizado para sustituirle. En otras palabras, es algo más, de difícil colocación en los niveles de descripción.

La cuestión fundamental es, quizás, que el personaje es al mismo tiempo una construcción presente en el texto y una reconstrucción hecha por el lector. Ésta es la idea de Philippe Hamon, y, de manera parecida, Italo Calvino considera el protagonista de un cuento como una especie de “operador”, de dispositivo que une los diferentes niveles de realidad de cada texto, o hasta los hace posibles. En términos semióticos, se diría entonces que, por un lado, el personaje tiene una función anafórica, que permite la legibilidad de un texto, garantizando cohesión y coherencia, y que, por otro, no es nada más que un efecto de sentido reconstruible por el lector a través la memorización. Por su parte, en su aislamiento soviético, ya en 1970, Lotman propone una definición, expresada en términos informacionalistas, perfectamente coherente con las ideas de Hamon y Calvino:

El personaje, único a nivel suficientemente abstracto, pero que a niveles inferiores se descompone en un cierto número de subestructuras, si no contradictorias, al menos independientes y distintas, crea a nivel de texto la posibilidad de actos a la vez regulares e inesperados, es decir, crea condiciones para mantener la capacidad de información y reducir la redundancia del sistema (Lotman 1970a: 310).

²⁰⁴ En el *Diccionario* de Greimas y Courtès, se dice que el actante “designará un tipo de unidad sintáctica, de carácter propiamente formal, previo a todo vertimiento semántico y/o ideológico” (Greimas, Courtès 1979: 22). Por su parte el actor se coloca en el intersticio entre las estructuras narrativas y las estructuras discursivas:

Un actor es, pues, el lugar de encuentro y conjunción de las estructuras narrativas y de las estructuras discursivas, del componente gramatical y del componente semántico, ya que está cargado a la vez al menos de un rol actancial y al menos de un rol temático que concretan su competencia y los límites de su hacer o de su ser. [...] La estructura actorial aparece entonces como una estructura topológica: dependiendo a la vez de las estructuras narrativas y de las estructuras discursivas, no es más que el lugar de su manifestación, no perteneciendo propiamente ni a uno ni a otro (Greimas 1983: 77-78).

Es así que el estatus semiótico del actor se revela imposible de definir.

El problema, que queda en buena medida no resuelto, es para la semiótica el de aclarar mediante qué mecanismos estos niveles se reúnen en la figura del personaje. No es éste el lugar para intentar resolver este asunto, en parte, pendiente. Más importante es destacar, como nos sugiere Marrone, que el método greimasiano (y, en general, actancial) resulta eficaz en el caso de la literatura étnica (sobre todo donde la intriga es sencilla y repetitiva y el sujeto se revela sustancialmente despersonalizado), pero también en el caso de textos modernos donde la narración es igualmente despersonalizada (como en el caso del *nouveau roman*). Queda entonces toda la narración ‘clásica’ o *legible* (Barthes), cuyo efecto semiótico primario es la ilusión referencial y donde el sistema de categorías de los actantes no parece capaz de descripciones exhaustivas.

Además, en el cómic *mainstream* serial el personaje tiene una importancia aún mayor, siendo su carácter, como hemos visto, más importante que las acciones que cumple, y siendo el nombre del protagonista el garante de la unidad de la serie. Por un lado, entonces, una visión ‘ingenua’ del personaje –o del tipo de la de Lotman, que aunque reconozca su complejidad sigue utilizándolo como noción teórica–, es a veces más útil que otras herramientas más analíticas. En parte, tendremos cuenta de esta lección. Sin embargo, *Sandman* es un cómic serial atípico y, aunque muchas historias sean clásicamente ‘legibles’ y presenten personajes muy bien delineados, se trata de un texto fuertemente metanarrativo y que, a menudo, reproduce también las estructuras de los cuentos folklóricos. En este sentido, teniendo en cuenta toda esta premisa, en el análisis de la familia de los Eternos, que representan principios universales y ‘profundos’, puede ser útil precisamente el recurso a unos conceptos muy abstractos. O, lo que es lo mismo, estos personajes *sui generis* se prestan mucho a la presentación de algunos conceptos semióticos básicos; digamos que, de alguna manera, los encarnan.

3.12.2 La familia de los Eternos

Una de las nociones base del estructuralismo es que una unidad adquiere su carácter y autonomía sólo después de haber sido insertada en un todo y relacionada con otras unidades. Así, podemos decir que un personaje se define a través de la contraposición con los demás. En realidad, se ha destacado cómo la contraposición se sitúa más a nivel de los *trazos* que componen el personaje. A este propósito, N.S. Trubeckoi es

suficientemente claro:

Un personaje A es caracterizado por la oposición en relación a B, C y D, de manera que por la confrontación entre A y B se resalte el trazo *a* del personaje A contrapuesto al trazo *b* de B. [...] Nacen así unos complejos temáticos que unen más personajes; éstos son también mezclados entre ellos, de manera que algunos personajes participen contemporáneamente a diversos complejos (cit. en Marrone 1986: 21, trad. nuestra).

Análogamente, también Ferdinand de Saussure, cuando sugiere que la identidad del personaje debe ser analizada en un plano sincrónico, explica que esto se entiende no en el sentido de que se trata de un término simplemente negativo y diferencial (como un signo), sino que hay que pensarlo en cuanto combinación de elementos que se reúnen en nebulosas. Esta visión es parecida a la de Lévi-Strauss del personaje como “haz de elementos diferenciales” y compatible con las de Hamon y Lotman, presentadas arriba.

En el caso de los Eternos, hay unos trazos básicos, ‘profundos’, que los definen claramente y que coinciden con su función. Son siete: tres de sexo masculino (Destino, Sueño y Destrucción), tres de sexo femenino (Muerte, Desespero y Delirio) y un andrógino (Deseo). Puesto que, como explica el mismo Destrucción, cada moneda tiene dos caras, en este sistema de personajes se pueden encontrar intuitivamente unas oposiciones estructurales. El hermano mayor Destino, que representa la linealidad, la historia, la inevitabilidad, la racionalidad del Libro, se opone a la pequeña Delirio, que es *explosión*, cambio imprevisible, extrañamiento; Sueño, que es principio de creación, se opone a Destrucción; Deseo se opone a Desespero en una relación tan estrecha que resultan ser gemelos. Por último, Muerte, que en realidad define tanto el final cuanto el principio de la vida, es el marco que los une a todos, el límite que da forma al universo de sentido.

Sin embargo, un esquema parecido, aparte de ser imperfecto y reducir mucho las relaciones complejas que mantienen en cuanto personajes complejos y estratificados, no da cuenta del dinamismo al que son sujetos estos ‘principios universales’: ya sabemos que *Sandman* cuenta la historia de la muerte (y la transfiguración) de Morfeo, pero también Desespero sufrió un cambio análogo, mientras Delirio fue antes Delicia. Y, obviamente, el cambio de una unidad tiene repercusiones sobre toda la estructura, como bien demuestran saber los mismos Eternos (por lo menos algunos de ellos) en éste diálogo:

DESTRUCCIÓN: *Pobre Desespero. Recuerdo la primera vez que asumió el manto de Desespero; cuando se convirtió en gemela de Deseo.*

DELIRIO: *Creo que no fue. Um. Fácil para ella.*

SUEÑO: *Para ninguno de nosotros. La única vez que uno de los Eternos ha sido destruido, que otro aspecto de nosotros asumió la posición: debimos ajustarnos todos.*

En realidad, todos ellos son generadores de semiosis y, de manera más elástica, los podemos definir como campos semánticos de una semiosfera más amplia. Principios estructurales y, al mismo tiempo, esferas que dialogan y chocan entre ellas dentro de un todo poliestructural. Es también por ésta razón que resulta difícil hablar de muerte para los Eternos, así como es muy difícil que mueran los superhéroes, ellos también asimilables a unos grandes conceptos abstractos o, en otras palabras, a unos campos semánticos²⁰⁵.

También esta función de creadores de sentido está bien explicitada en el texto mediante una reflexión de Destrucción; él, de manera menos irónica de lo que pueda parecer, es junto con Delirio el que demuestra mayor conciencia semiótica de todos: “Los Eternos son sólo *patrones*”, dice, “son *ideas*. Son *funciones de onda*. Monedas de dos caras: la destrucción es necesaria. Lo nuevo no existe sin destruir lo viejo. Nuestra hermana [Muerte] define la vida, como Desespero la esperanza, Deseo define el odio, o Destino la libertad”. Y, cuando Sueño le pregunta: “Y qué defino yo según esa teoría tuya”, Destrucción le responde “¿La realidad, quizás?”

Todas estas características hacen que los Eternos se puedan definir a través del concepto de símbolo que nos propone Lotman. En primer lugar, poseen cierto significado único cerrado en ellos mismos (elemento fundamental para la definición del símbolo): cada uno tiene (es) su reino, un mundo separado del contexto semiótico circundante a través de unas fronteras bien marcadas y manifiestas.

En segundo lugar, como ya hemos observado precedentemente, los símbolos funcionan como “programas mnemotécnicos condensados de textos y *sujets* que se conservaban en la memoria oral de la colectividad” (Lotman 1996: 145). Esto explica tanto el conservadurismo de los cómics de superhéroes, condenados a repetirse por su

²⁰⁵ Al respecto, valga esta cita de Lotman:

Los sistemas semióticos dan prueba, chocándose en la semiosfera, de tal capacidad de supervivencia y transformación, y de volverse otros, como Proteo, permaneciendo ellos mismos, que conviene hablar con mucha prudencia de desaparición total de cualquier cosa en este espacio (Lotman 1993: 159-160).

naturaleza mítico-simbólica, como la razón por la que los Eternos parecen tan atentos a respetar las reglas. Al mismo tiempo,

el símbolo, al representar un texto acabado, puede no incorporarse a ninguna serie sintagmática, y si se incorpora a ella, conserva su independencia de sentido y estructural. Se separa fácilmente del entorno semiótico y con la misma facilidad entra en un nuevo entorno textual. A esto está ligado un rasgo esencial suyo: el símbolo nunca pertenece a un solo corte sincrónico de la cultura: él siempre atraviesa ese corte verticalmente, viniendo del pasado y yéndose al futuro (id.: 145).

Es así cómo, de manera análoga a los superhéroes, los siete hermanos pueden ser universales y, al mismo tiempo, uno de los elementos más estables de su mundo ficcional. Así sigue Lotman:

la naturaleza del símbolo [...] es doble. Por una parte, al atravesar el espesor de las culturas se realiza en su esencia invariante. En este aspecto podemos observar su repetición. El símbolo actuará como algo que no guarda homogeneidad con el espacio textual que lo rodea, como un mensajero de otras épocas culturales (=otras culturas), como un recordatorio de los fundamentos antiguos (=‘eternos’) de la cultura. Por otra parte, el símbolo se correlaciona activamente con el contexto cultural, se transforma bajo su influencia y, a su vez, lo transforma. Su esencia invariante se realiza en las variantes (id.: 146).

Esta última capacidad está ligada al hecho de que el símbolo pertenece siempre a un espacio de sentido multidimensional y su plano de la expresión no reenvía a todo el contenido, sino que alude a él; tales consideraciones, que nos ayudan a aclarar el porqué de la persistencia de los arquetipos, explican también cómo es posible que Morfeo pueda aparecer negro a una negra, con rasgos de gato si habla con un gato y con cara y prendas orientales si es dibujado por un japonés (como en *Cazadores de sueños*, libro ilustrado por Yoshitaka Amano y donde Gaiman reescribe una antigua leyenda japonesa filtrándola a través de la mitología de *Sandman*).

Por último, observamos cómo a nivel figurativo lo simbólico de los Eternos es representado por sus sellos personales, símbolos a través de los cuales ejercen su función y que, también, aparecen en las puertas/iconos a través de las que pueden pasar de su reino a los de los otros.

3.12.2.1 Destino o de la historia

Estación de niebla se abre con una presentación del jardín de Destino, un espacio que corresponde a su función en el Universo:

Si caminas por el jardín de Destino, tendrás que elegir, no una, sino muchas veces. Los caminos se bifurcan y dividen. A cada paso que das en el jardín de Destino, debes elegir; ya cada elección determina futuros caminos. Sin embargo, al final de una vida caminando, puedes mirar atrás y ver un solo sendero; o mirar adelante y ver solo oscuridad. [...] Los senderos divergen, se ramifican, se reconectan; algunos dicen que ni Destino mismo sabe en verdad a dónde os llevará cada sendero, cada curva, cada recoveco. [...] Destino, de los Eternos, es el único que entiende la peculiar geografía del jardín, distinta del tiempo y el espacio, donde el potencial se convierte en hecho. Destino lo sabe. El libro que lleva es una guía del jardín y de los detalles del futuro-pasado. Destino no sigue un sendero propio. No decide, no elige ninguna ramificación; su camino está trazado, definido y dibujado desde el principio del tiempo y al fin de todo.

En otras palabras se trataría de un lugar con forma reticular, en mutación continua y en el que cualquier situación puede ser virtualmente reflejada. Basándose sobre esta descripción, ha sido observada una analogía entre este laberinto y el cuento de Borges *El jardín de los senderos que se bifurcan* (Sousa e Paula 2006). Aquí se presenta la idea de una narración no lineal, sino más bien reticular, en la que en cada ramificación se generan universos paralelos producidos por las diferentes elecciones. Ahora, aunque el jardín de Destino pueda efectivamente parecer como un laberinto que comprende todos los posibles futuros, sin embargo, la función del mayor de los Eternos nos parece exactamente opuesta: la de justificar el pasado como inevitable y de proponer una concepción de narración clásica y lineal. No es casual que Gaiman lo defina como el lugar “donde el potencial se convierte en hecho”, es decir, utilizando una terminología aristotélica releída por Pierre Lévy²⁰⁶, como un lugar de actualización de las

²⁰⁶ Lévy, siguiendo la lectura de Gilles Deleuze de estos conceptos aristotélicos, destaca que el *virtual* se opone al *actual* y el *posible* al *real*. Así, un objeto virtual no es algo inexistente, sino algo que existe sin estar ‘ahí’, sin tener unas coordenadas espacio-temporales precisas. El *virtual* es entonces uno de los posibles modos de ser, y la virtualización puede ser definida como pasaje a la problemática,

como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una ‘elevación a la potencia’ de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una ‘solución’), la entidad encuentra así su consistencia esencial en un campo problemático (Lévy 1995: 19).

virtualidades (mientras que el proceso inverso de virtualización es el teorizado por Borges y puesto en obra en las narraciones hipertextuales), un lugar donde sólo hay sitio para una verdad, para una versión de la historia.

Es precisamente el concepto de historia y el de la mirada del historiador quienes parecen describir mejor Destino y su jardín. Ya lo hemos dicho precedentemente, en cada momento que Lotman llama de “explosión” existen varias alternativas igualmente probables que pueden pasar al estado siguiente, es decir, realizarse. Cada posición estructural presenta cierto número de variantes posibles y copresentes, pero, de repente, el momento explosivo las separa y sólo una de ellas se realiza. En este momento, así como en el jardín de Destino “al final de una vida caminando, puedes mirar atrás y ver un solo sendero”, Lotman nos dice que

el acontecimiento, una vez cumplido, proyecta una mirada retrospectiva. Y el carácter de lo que ha sucedido se transforma abruptamente. Conviene subrayar que la mirada del pasado al futuro, por una parte, y del futuro en el pasado, por la otra, cambia completamente el objeto observado. Mirando desde el pasado hacia el futuro, vemos el presente como un complejo de toda una serie de posibilidades igualmente probables. Cuando miramos en el pasado, lo real adquiere para nosotros el estatuto del hecho y somos propensos a ver en ello la única posibilidad. Las posibilidades irrealizadas se transforman para nosotros en posibilidades que fatalmente no hubieran podido realizarse (id.: 172-173).

Así, Destino, que lee en su libro la verificación de los eventos mientras estos acontecen, tiene una mirada análoga a la del historiador:

encontrándose en el futuro respecto del acontecimiento descrito, él ve frente a sí toda la cadena de las acciones realmente cumplidas; transportándose al pasado con la mirada de la mente y mirando desde el pasado hacia el futuro ya conoce los resultados del proceso. Sin embargo, es como si estos resultados todavía no se hubieran realizado y son ofrecidos al lector como predicciones. En el curso de este proceso la casualidad desaparece totalmente de la historia. La posición del historiador puede ser parangonada a la de un espectador que mira por segunda vez una obra teatral: por una parte, en saber cómo termina en su trama no hay nada de imprevisible. La obra, para él, es como si se hallase en el tiempo pasado, del cual él toma conocimiento de la trama. Pero al mismo tiempo, como espectador que mira a la escena, él se encuentra en el presente y nuevamente prueba el sentimiento de lo desconocido, como si no supiese en qué momento termina la obra. Estas experiencias recíprocas y que recíprocamente se excluyen, se fundan de manera paradójica en un cierto sentimiento simultáneo (id: 173).

Si alguien que no sea Destino pasea por el jardín se encuentra despistado, porque vive el presente con todas sus posibilidades. Sólo Destino puede orientarse, y la razón es que su mirada transforma la casualidad en causalidad.

Si el cuento de Borges suponía un tiempo suspendido y la copresencia de infinitas posibilidades, si el jardín de los senderos que se bifurcan es un punto de una geometría por la que pasan infinitas rectas, la infinitud del jardín de Destino es, por su parte, sólo aquella lineal de una de éstas.

Esta interpretación nos parece reforzada por la descripción del mismo Destino que Gaiman hace pocas páginas después de aquélla del jardín:

Destino es el más viejo de los Eternos: al principio había el Verbo, que fue trazado a manos en la primera página de su libro, antes de que fuera pronunciada.

Destino es también el más alto de los Eternos, para los ojos mortales.

Algunos lo creen ciego, mientras otros, quizá con mayor razón, dicen que ha viajado mucho más allá de la ceguera, que, de hecho, no puede hacer más que ver: que ve las delicadas líneas que dejan las galaxias al moverse por el vacío, que observa los intrincados dibujos que los seres vivos hacen en su viaje a través del tiempo.

Destino huele a polvo y a las bibliotecas de la noche.

Sus pies no dejan huella.

No proyecta sombra.

Exactamente: Destino no deja huellas así como el historiador cancela las de los eventos que habrían podido ocurrir; ninguna sombra es proyectada sobre la ineluctabilidad del presente; los bacadillos en cursiva representan su voz firme y desprovista de emoción.

Todo esto es acompañado por las significativas referencias a la vista y al Libro, que es su sello. Cuando leemos que el jardín y el libro son uno el reflejo del otro, y que “en el Libro está el Universo”, no es posible no pensar en Marshall McLuhan y en su análisis del punto de vista autocentrado del hombre tipográfico (McLuhan 1962). En la teoría del mediólogo canadiense, la escritura (y, más aún, la imprenta) desarrollaría el sentido de la vista mientras que “narcotizaría” los otros sentidos. Esto estaría relacionado con la visión en perspectiva, la afirmación del sujeto cartesiano – *causalista* y separado del espacio que le circunda y que controla a través de una mirada objetivante, ‘teórica’– y el concepto de historia.

En referencia a este aspecto, nos parece útil citar al sociólogo italiano Davide



Fig. 17 Destino, siempre atado a su libro.

Borrelli, que, en un útil compendio del tema oralidad-escritura, razona sobre el etimo de las palabras griegas *theoria* e *historia*, ligadas en ambos casos a la esfera de la visibilidad. Él observa que “*teoría* viene del griego *theaomai* que quiere decir ‘observar’ e *historia* viene de uno de los temas del verbo griego *orao*, de significado análogo” (Borrelli 1999: 41, trad. nuestra). Si a esto añadimos que la escritura presupone el aplazamiento de

la relación comunicativa, podemos razonablemente afirmar que, como la perspectiva científica, ésta genera una objetivación y un distanciamiento, ambos funcionales a un sujeto autocentrado que, desde su posición privilegiada, ve un transcurrir de los eventos hacia delante, ordenados jerárquica y cronológicamente. Ésta es la ceguera de Destino, la de poder ver sólo desde un único punto de vista, una posición que, como nos enseña la cibernética de segunda generación, tiene puntos ciegos, zonas que no se es consciente de ver y que, como dice Destrucción, representan otra cara de la moneda.

Así, en el jardín de Destino, una estrategia de puesta en perspectiva impone el tiempo sobre el espacio, y una mirada monofocal, privilegiada como la de un espectador de una pintura renacentista, ordena linealmente el caos del pasado. Destino, observador que nunca duda de lo que ve/lee y nunca cambia de punto de vista²⁰⁷, es una estrategia retórica por la que los procesos históricos, utilizando el léxico de Prigogine, aparecen *isóbaros*²⁰⁸. Como explica Lotman, esta *perspectiva* típica del historiador es una verdadera actividad creadora:

partiendo de la multiplicidad de los hechos conservados por la memoria él construye una línea de sucesión que se dirige con la máxima atención al punto de llegada. Este punto, en la base del cual

²⁰⁷ Se podría decir que es un observador que no se observa a sí mismo, pero esta afirmación necesita una explicación. En realidad Destino lee en su libro también lo que tiene que hacer, se lee a sí mismo, pero, justamente, se trata siempre del punto de vista de su libro y nunca de una mirada externa a su sistema.

²⁰⁸ Prigogine hace una distinción entre procesos *isóbaros* (o simétricos), y *anisóbaros* (o asimétricos). Los primeros son aquellos que si se mira atrás se ve el principio, mientras que esto no es válido para los procesos *anisóbaros*, que se desarrollan de manera imprevisible y generan novedad. Así, es casi tautológico afirmar que una visión de la historia como proceso *isóbaro*, o sea como *destino*, es también, desde un punto de vista más crítico o menos optimista, una visión fatalista de la misma y quizás del futuro.

está la casualidad, recubierto en la superficie de una trama de conjeturas arbitrarias y de nexos de causa y efecto pseudoconvincientes, adquiere en la pluma del historiador un carácter casi místico. En eso se observa el triunfo de la predestinación divina o histórica y el momento de que otorga sentido a todo el proceso precedente. En la historia se introduce el concepto de meta, que objetivamente es completamente extraño a ella (id.: 33)

En el juego metatextual de *Sandman* todo esto no apunta seguramente a una teoría narrativa hipertextual, sino, más bien, a la idea del poder modelizador y ‘resolutivo’ de las historias lineales, idea ampliamente confirmada por el estilo de narración utilizado por Gaiman. En antítesis con los razonamientos hechos respecto a las series abiertas, vemos aquí a la obra el poder de la delimitación, que confiere carácter de necesidad a cada elemento de la obra, y la fuerza modelizante del fin, que impone un aspecto de inevitabilidad a cada momento de la narración.

3.12.2.2 Muerte o de los límites

En *Estación de tinieblas* Gaiman presenta a todos los Eternos con un pequeño retrato escrito, todos menos Destrucción –que ha abandonado sus encargos hace algunos siglos y no participa a la reunión convocada por Destino– y Muerte, que es presentada en último lugar, a través de un dibujo que la retrata como una joven muy bella y una única frase: “y luego está Muerte”. Después de todos, porque ella es la última, la que cerrará la puerta cuando el último ser viviente de este universo esté muerto y los otros Eternos desaparecidos; pero es también la primera, la que estaba allí esperando antes de que existiera la primera criatura viva. De hecho, los miembros siempre se refieren a ella como “nuestra hermana”, porque llamarla Muerte simplificaría demasiado su función: definir los límites de la vida o, por decirlo de manera más abstracta, del campo semántico definido por la oposición entre vida y muerte.

Así, esta figura, que según el *aspecto* se podría definir como incoativa y terminativa al mismo tiempo, aparece como una joven muy guapa y de estilo *dark*; su sello es el Ankh (o ‘cruz de la vida’) y asume una connotación tímica eufórica²⁰⁹. De aquí, siendo Muerte la encarnación de una función, este juicio de valor positivo se extiende a la idea de delimitación del universo (de los límites que, con su presencia, permiten la semiosis)

²⁰⁹ En la semiótica de Greimas, cualquier categoría semántica “puede ser axiologizada por la proyección, en el cuadro que lo articula, de la *categoría tímica* cuyos términos contrarios son denominados */euforia/* vs */disforia/*” (Greimas 1983: 107).

y a las narraciones con un inicio y, sobre todo, un final marcado.

No es casual que, entre los Eternos, ella sea uno de los que con más conciencia se toma sus responsabilidades y que mejor entiende la importancia de su trabajo. Los límites, el marco, representan la condición mínima para la presencia de una estructura y, por consiguiente, del sentido; así, cuando Bernie Capax, en el momento de su traspaso, le dice: “Pero, no me fue *mal*, ¿verdad? Han sido, no sé, quince mil años. Está muy bien, ¿no? He vivido mucho tiempo”, Muerte le contesta: “Has vivido lo que todos, Bernie. Toda una vida. Ni más. Ni menos. Toda una vida”. Es decir, que es por haber nacido y muerto, por haber tenido un principio y un final, que su existencia ha tenido una forma. Al final es esto lo que importa, y no cuán larga sea la vida (o la historia que se ha contado).

Al respecto, parecen significativas las reflexiones de Georg Simmel en su ensayo sobre *Muerte e inmortalidad*, donde observa que

el misterio de la forma reside en el hecho de que es frontera; es la cosa misma y al mismo tiempo el finalizar de la cosa, la región en la que el ser y el ya-no-ser de la cosa son uno. Pero su frontera no es sólo espacial, sino también temporal [...] la muerte está ligada a la vida de antemano y desde el interior [no] morimos en nuestro último instante (cit. en Lozano 2000).

Así, su significado

delimita, esto es, conforma nuestra vida no sólo en la hora de la muerte, sino que es un momento formal de nuestra vida que tiñe todos sus contenidos: la delimitabilidad de la totalidad de la vida por la muerte pre-actúa sobre todos sus contenidos e instantes; la cualidad y forma de cada uno sería distinto si pudieran sobrepasar esta frontera inmanente” (id.).



Fig. 18 Muerte: algo por lo que merece la pena morir.

Sería como decir, *mutatis mutandis*, que los límites tienen efecto sobre todos los elementos de una obra, que es el final lo que otorga sentido a todos los acontecimientos.

3.12.2.3.1 Sueño

3.12.2.3.1 Sueño o de la semiosis

Si todos los Eternos representan conceptos semióticos, Sueño representa la semiosis misma. Esto no sólo por su papel de señor de las historias, sino también por el funcionamiento de su mundo. Ya nos hemos detenido sobre la analogía entre semiosfera y reino del Sueño. A esto añadimos, de entrada, que la independencia del Sueño es la independencia de la estructura, de la autorreferencialidad del signo, que no adquiere sentido por designar a un referente extrasemiótico, sino que lo recibe de su posicionamiento en una estructura semiótica. Sin embargo, hay algo más.

“Fuera de mi mundo de sueños, hay polvo infinito”, dice Morfeo, “y el mundo del sueño es infinito aunque enclaustrado”. En enésima confirmación de la conciencia teórica de la obra de Gaiman, confrontamos esta afirmación con una famosa idea que Saussure expresó en su *Curso de lingüística general*: “Tomado en sí mismo, el pensamiento es como una nebulosa donde nada está necesariamente delimitado. No existen ideas preestablecidas y nada es distinguible antes de la aparición de la lengua” (Saussure 1922: 155). Polvo que viene enclaustrado por un lado, nebulosa que hay que delimitar por el otro: el sentido (el pensamiento) no es independiente del sistema (lengua) en el que se expresa y, fuera de esto, no es más que una masa amorfa. Ya así, la semejanza entre las dos visiones llevaría a intuir por parte de Gaiman una referencia explícita al pensamiento semiótico, pero las conexiones se revelan aún más claramente, si se piensa en la teoría de Hjelmslev.

El lingüista danés supera la distinción de Saussure entre *significante* –que él llama *expresión*– y *significado* –que en su terminología deviene *contenido*– elaborando, a partir de ésta, una ulterior distinción entre *forma* y *sustancia*, y obteniendo una forma y una sustancia de la expresión, así como una forma y una sustancia del contenido²¹⁰.

²¹⁰ Refiriéndonos al campo lingüístico (pero sin olvidar que se trata de categorías aplicables a cualquier ámbito semiótico), en la teoría de Hjelmslev, en referencia al plano de la expresión, la materia está compuesta por todos los sonidos pronunciables por el aparato fonatorio; la forma es el sistema fonológico y morfológico, es decir, esas reglas que hacen pertinentes o menos unos trazos, que segmentan la materia, delineando una sustancia; ésta última es, de esta forma, el nivel físico inmediato del signo, la materialidad con la que se presenta en la percepción. El discurso es análogo para el plano del contenido, cuya materia

Además, Hjelmslev introduce el concepto de *materia*, es decir una masa amorfa que, en su sistema, no es tanto un conjunto caótico de elementos y trazos, sino algo que se convierte en sustancia (organizada y articulada) sólo en cuanto ‘formada’. Siguiendo algunas consideraciones de Fabbri (Fabbri 1998b) se puede pensar en el ruido, que es una materia que puede devenir sustancia según los diferentes modelos de formación a los que es sujeto; el ruido es materia ‘abstracta’ pero puede ser sustancia del lenguaje, como de la música, según se haga pertinente la formación lingüística o la musical.

La materia, dice Hjelmslev, es como un puñado de arena que puede tomar formas diferentes, y el Sandman –cuyo nombre ya es revelador, y uno de cuyos símbolos y herramientas de poder es justamente un bolso de arena– es la forma que hace sustancia la materia del sueño.

En última instancia, también la idea del mundo infinito, aunque enclaustrado, parece reenviar a la concepción de Hjelmslev del lenguaje: un sistema cerrado capaz de generar una multitud abierta de textos. Esto conlleva la idea del lenguaje como sistema pancrónico y cerrado. Sin embargo, como ya hemos tenido oportunidad de decir, Morfeo explica que el Sueño es parte (y producto) de él mismo, así como él es parte (y producto) de los sueños y, en cuanto es un principio abstracto y simbólico, él también tiene que pasar por unos cambios. Esto tiene que ver justamente con su carácter abierto, pero, para entender este pasaje, es hora de introducir el concepto de traducción.

3.12.2.3.2 Sueño o de la traducción

En una definición clásica, Jakobson (1963) distingue:

1. la *traducción intralingüística* o *reformulación*, es decir, una interpretación de signos verbales mediante otros signos del mismo idioma;
2. la *traducción interlingüística* o *traducción*, propiamente dicha, es decir, una interpretación de signos verbales mediante otro idioma; y

es el sentido, el pensamiento mismo; esta materia no formada asume otras formas en diferentes lenguas: “Cada lengua traza sus particulares divisiones dentro de la ‘masa de pensamiento’ amorfa, y da relieve en ella a factores diferentes en disposiciones diferentes, pone los centros de gravedad en lugares diferentes y les da énfasis diferentes” (Hjelmslev, 1968: 70, trad. nuestra). Así, la forma del contenido tiene una relación arbitraria con la materia del contenido y la transforma en sustancia. Lo mismo vale para el *sistema* del contenido, y se puede decir que un paradigma en dos lenguas diferentes cubre una misma porción de materia, un *continuum* amorfo, que cada una de las lenguas subdivide en maneras diferentes. El célebre ejemplo de Hjelmslev, al respecto, es el de los paradigmas de los colores, que nos parece redundante repetir una vez más.

3. la *traducción intersemiótica* o *transmutación*, es decir, una interpretación de signos verbales mediante signos de sistemas de signos no verbales.

De aquí, abandonando la perspectiva lingüístico-céntrica, se deriva que la traducción se puede estudiar tanto desde dentro de un mismo sistema semiótico como entre sistemas semióticos diferentes y, por algunas corrientes, el principio de traducibilidad de toda semiótica se ha convertido en un verdadero postulado (Greimas, Courtès 1979). Así, Nicola Dusi, presentando el problema de una traducción entre semióticas con diferentes materias, formas y sustancias de la expresión, intenta formular una definición que se basa en la terminología de Hjelmslev:

se da traducción intersemiótica cuando hay un replanteamiento, en una o más semióticas con diferentes materias y sustancias de la expresión, de una forma del contenido intersujétivamente reconocida como ligada, a uno o más niveles de pertinencia, a una forma del contenido del texto de partida (Dusi 2003: 9, trad. nuestra)²¹¹.

Esta definición de base abre la posibilidad de muchas otras posibles distinciones, y, de hecho, muchas han sido formuladas, partiendo de concepciones similares o compatibles. Sin embargo, presentada rápidamente la problemática, nos interesan aquí sólo algunos principios teóricos genéricos, que nos ayuden a entender cómo la figura de Morfeo y de su reino tienen una función y un carácter de traducción.

El primero es la idea de Hjelmslev de que una materia queda siempre, en cada momento, como sustancia para otra forma. Esto equivale, en cierto sentido, a la afirmación de Lotman, según la cual lo intraducible es reserva para futuras traducciones (Lotman 1993), en el sentido de que, puesto que la traducción depende de la elección de niveles de transducción entre sustancias diferentes, se pueden siempre reconstruir nuevos tipos de niveles que permitan nuevos tipos de traducibilidad. De la misma manera, el mundo del Sueño no es un sistema cerrado como el lenguaje de Hjelmslev y el polvo infinito es siempre reserva para nuevos sueños e historias. Así la sustancia de la expresión de Morfeo puede ser diferente (negro, gato, japonés) según quien le hable, y

²¹¹ Dusi sigue precisando que

en la traducción intersemiótica no se trata simplemente de hacer pasar o volver a proponer en el nuevo texto sólo las formas del contenido, y cuando es posible también las formas de la expresión, del texto de partida. En una visión dinámica de la transformación mediante la traducción hay que pensar, más propiamente, en reactivar y seleccionar el *sistema de relaciones entre los dos planos* en el texto de origen y de traducir estas relaciones, de manera adecuada, en el de llegada (Dusi 2003: 9, trad. nuestra).

él puede hacer colección de nombres, puede cambiar mientras que permanece siendo el Sueño.

Siempre por un principio de traducción su reino puede albergar criaturas de mundos que en otros planos de realidad son incommunicantes o, a través de una obra teatral (el *Sueño de una noche de verano*, que Shakespeare dedica a Morfeo a cambio de la inspiración), puede poner en contacto a los humanos y a los habitantes del reino de Fairie. De la misma manera, las diferentes tradiciones artístico-narrativas, injertadas en un contexto original y donde entran en contacto, son “puestas en movimiento” (Lotman) y adquieren nuevos sentidos: es el principio de la explosión que, por el simple acercamiento de materiales heterogéneos, despierta y crea significados antes narcotizados o inexistentes²¹². Así, *Sandman*, con la variedad de sus historias representa bien la idea de Lotman del poliglottismo artístico presente en cada cultura²¹³, y, siempre siguiendo al semiótico ruso, nos explicamos también por qué es necesario que el reino del Sueño tenga estas características: construyéndose como una semiosfera, cuya unidad deriva de las relaciones dialógicas entre subsistemas (reguladas por los confines), no puede no ser un espacio de traducción que une tendencias culturales diferentes²¹⁴. No hay otra posibilidad, porque se trata de un espacio que, por su misma naturaleza, tiene las características del texto estético y, entonces, también la de producir nuevos sentidos; esta calidad, a su vez, necesita de un espacio en el que los lenguajes puedan interactuar y los textos puedan “ponerse en movimiento” gracias a estos contactos dialógicos. Unas relaciones que, según Lotman, es posible pensar como procesos de traducción.

²¹² Así, Lotman describe los efectos estructurales del aumento de la diferencia interna en un sistema:

el crecimiento de la ambivalencia interna corresponde al momento de la transformación del sistema en un estado dinámico, en el curso del cual el ‘no-definido’ es estructuralmente rearticulado y adquiere, dentro del contexto de referencia de la nueva organización, un nuevo valor monosémico. En este sentido, un incremento de la univalencia interna puede ser considerada como una intensificación de las tendencias homeostáticas, mientras que un crecimiento de ambivalencia es un índice de un inminente salto dinámico (Lotman, cit. en Dusi 2003: 88, trad. nuestra).

²¹³ Que encuentra en el cómic, medium sincrético por naturaleza (Barbieri 1991), un perfecto territorio de expresión.

²¹⁴ Lotman e Uspenskij definen la cultura como “*un haz de sistemas semióticos* (lenguajes) que se han formado históricamente [y] que puede asumir la forma de una única jerarquía [...] o la de una simbiosis de sistemas autónomos (Lotman 2000: 30-31). El caso de *Sandman* se sitúa, con mayor seguridad, entre los de segundo tipo.

3.12.2.3.3 Sueño o del signo

Ya hemos dicho que Morfeo puede ser diferente, aunque sigue siendo el mismo, pero la afirmación no es totalmente cierta: Sueño muere para renacer bajo otro aspecto. Al respecto, se puede decir que las transformaciones de las que hablábamos antes son del orden de la forma y de la sustancia de la expresión, mientras que en el arco de las historias contadas por Gaiman se produce un cambio a nivel de la forma del contenido. ¿De qué se trata? ¿Estamos frente a un proceso de traducción o es algo diferente? Para contestar a estas preguntas es necesario recuperar el pensamiento de otro padre de la semiótica, Charles S. Peirce, e intentar conectarlo con nuestras precedentes afirmaciones a través de las interpretaciones que su obra ha generado.

Para este filósofo americano, la semiosis es una acción en la que se verifica una cooperación de tres sujetos: el signo, su objeto y su interpretante. En esta concepción ternaria, es célebre y fundadora su definición de signo:

Un signo o representamen es algo que está para alguien en lugar de algo en cuanto a algún aspecto o capacidad. Se dirige a alguien, es decir, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o, quizás, un signo más desarrollado. Al signo que crea lo denomino *interpretante* del primer signo. Este signo está en lugar de algo que constituye su *objeto*. Está en lugar de ese objeto no en cuanto a la totalidad de sus aspectos, sino respecto de una especie de idea, que algunas veces he denominado el *ground* de la representación (cit. en Eco 1979: 42)

Con respecto a esta definición es importante destacar que, antes de nada, los tres sujetos de la semiosis no son necesariamente sujetos humanos, sino que se presentan más bien como tres entidades semióticas abstractas. Así, no debemos pensar en el “objeto” como una cosa concreta²¹⁵, aunque sólo sea por la simple constatación de que hay significantes que se refieren a entidades inexistentes. De todas maneras, la noción más importante puesta en juego en esta concepción de la semiosis es la de interpretante. Como explica Eco en su *Tratado de semiótica general*, el interpretante no es el intérprete del signo, sino lo que garantiza la validez del signo también cuando éste se halla ausente. Así,

²¹⁵ En este sentido, debemos recordar que Peirce hace una distinción entre *iconos* (signos caracterizados por la semejanza entre el signo y lo de que se habla), *índices* (signos caracterizados por contigüidad física o causal con lo que representan), y *símbolos* (que son arbitrarios, caracterizados por una relación convencional con su referente). Así, los objetos como entidades concretas aparecen en la teoría de Peirce sólo en relación a los signos de tipo icónicos e indiciales, pero no en los de tipo simbólico.

El interpretante es otra representación referida al mismo ‘objeto’. En otras palabras, para establecer el significado de un significante es necesario nombrar el primer significante que puede ser interpretado por otro significante y así sucesivamente. Tenemos, así, un proceso de semiosis ilimitada (Eco 1975:114).

La idea de la semiosis ilimitada deriva, entonces, de la definición misma de signo de Peirce: algo que conmina a su interpretante a referirse a lo que él mismo se refiere. De esta manera, el interpretante se convierte en signo y el proceso sigue hasta el infinito. Como consecuencia, para Peirce

el objeto de la representación no puede ser sino una reresentación de aquello cuyo interpretante es la primera representación. Pero podemos concebir una serie infinita de representaciones – cada una de las cuales representante de la que precede– que tenga un objeto absoluto por límite (cit. en id.: 115).

Peirce define este objeto final como *habitus* (conductual) y lo piensa como un *interpretante final*. En la interpretación de Eco este signo final no es realmente un signo, sino “el campo semántico en su totalidad como estructura que conecta los signos entre sí” (id.: 115). Ahora bien, si Morfeo es el principio que define el sueño y el resultado de todas las interpretaciones, de todos los puntos de vista posibles sobre el sueño, ¿no serían estas definiciones de semiosis aptas para describir su naturaleza y la dinámica del reino del sueño?

La respuesta nos parece positiva, también en consideración de otra implicación que Eco relaciona con la idea de semiosis ilimitada: la de que “el semema debe aparecer como un texto virtual, y el texto no es más que la expansión de un semema” (Eco 1979: 37-38)²¹⁶. Esto, en el principio de la semiosis ilimitada, significa que es posible un infinito número de historias, pero no todas las historias pueden ser expansión de cierto semema. El principio vale también para Morfeo: el señor de los sueños puede asumir

²¹⁶ Esta afirmación, efectuada en el marco de una teoría enciclopédica de la semiosis, tiene mucho que ver con el concepto de *rol temático* de Greimas, aunque éste último trabajase con una semiótica de diccionario, y no enciclopédica (para las nociones de enciclopedia y diccionario cfr. Eco 1975). El rol temático es una unidad de intersección entre la reducción de la *configuración discursiva* a un solo *recorrido figurativo* (realizado o realizable en el discurso) y la presencia en este recorrido de un *agente* que posea la competencia para asumir ese rol. El ejemplo de Greimas es el del pescador, cuya figura puede ser considerada como un rol temático por que “lleva en sí, evidentemente, todas las posibilidades de su hacer, todo lo que puede esperarse de él respecto a su comportamiento” (Greimas 1983: 75-76). Cuando el pescador se encuentra insertado en una isotopía, se convierte en un tema que es también un rol: entre los límites de la isotopía podrá así asumir todas las posibilidades de su hacer, todas las figuras nominales y no nominales de su configuración.

muchos aspectos diferentes y describe (genera, ocupa) un campo semántico muy amplio, pero no todo le es permitido (por ejemplo vertir la sangre de un miembro de su familia, acto que le lleva a la muerte), tiene unos límites y, cuando infringe las reglas, ya no es el mismo: el campo semántico se ha modificado y otra forma asume su posición y sus tareas²¹⁷. A la pregunta del enviado O'Shaughnessy, “¿Qué murió? ¿Qué lloramos?”, Abel, revelando un secreto, corre el peligro de la enésima muerte a manos de su hermano: “U-un punto de vista”, dice con su característica tartamudez.

Sin embargo, es justamente por este éxito transformativo de la intriga que, junto a la hipótesis interpretativa de la noción de signo de Peirce, se puede refrendar también la hipótesis de la traducción propuesta por Fabbri (2000), hipótesis que, además, está en perfecta concordancia con la semiótica de Lotman. Así, puesto que Sueño cambia porque empieza a traducir lo que de la semiosfera humana había sido antes intraducible para él, las adaptaciones de su forma de la expresión y del contenido no aparecen tanto como interpretaciones como cuanto traducciones, operaciones de transformación que, poco a poco, le llevan a ser en parte diferente.

Por último, es interesante citar también la descripción que Destino da de Sueño: “Tú eres el príncipe de los símbolos y formas que no significan lo que parecen”. Por parcial que sea (el sueño es un tipo de realidad, una semiosfera, y no una apariencia), esta definición alumbra un carácter esencial del signo que, según la célebre afirmación de Eco, “es todo lo que puede ser utilizado para mentir”.

3.12.2.3.4 Sueño, la voz, el cuerpo

Siempre con respecto al discurso metasemiótico, es apropiado reseñar cómo, a través de la figura de Morfeo, Gaiman no presenta una teoría ‘psicologista’ del signo, una visión que separa significante (material) y significado (mental). Al contrario, Morfeo, que representa la creación y la inspiración, que es el acto semiótico mismo, no tiene nada de inmaterial y está hecho de materia, aunque sea una materia bien específica: la del sueño y la de las historias²¹⁸.

²¹⁷ Se podría decir que, puesto que Morfeo pasa de ‘negro’ a ‘blanco’, esta transformación se queda en realidad en el campo semántico definido por la categoría negro-blanco. Sin embargo, lo que parece indicar esta *figura* (nivel superficial en el esquema generativo de Greimas) es simplemente un genérico cambio a nivel profundo.

²¹⁸ La de Gaiman es, obviamente, una referencia a Shakespeare, la *Tempestad*: “estamos hechos de la misma materia que los sueños”.

Este aspecto se encuentra subrayado por la caracterización de la voz de Morfeo, cuyos bocadillos son negros como toda su figura (a excepción del momento después de su muerte, cuando devienen blancos) y delineados como manchas, para representar su forma variable. Esto hace que el lector tenga que imaginarse y dar consistencia a la voz de Sueño, es decir, al sentido que, desde el punto de vista fenomenológico, está más relacionado con nuestra interioridad; ya que la voz no es nada menos que una producción de nuestro ser que viene directamente desde el interior, producida dentro de nuestro cuerpo y que nos define en cuanto se separa de nosotros²¹⁹. De esta manera, Sueño adquiere corporeidad y los sueños consistencia material.

3.12.2.4 Destrucción o de la entropía

Con su calidad de “nombres propios” es fácil entender la función de cada uno de los Eternos. Pero ya hemos tenido algunas sorpresas: Destino es más una justificación del fatalismo, Muerte define la vida, Sueño la realidad. Y, entonces, ¿Destrucción destruye o no? En principio, sí, pero algunas pistas nos sugieren que no sea todo así de sencillo.

Por ejemplo, en *Noches Eternas*, un volumen posterior al final de la serie regular que presenta siete historias dedicadas cada una a un miembro de la familia, aprendemos que “Destrucción es el proceso que alimenta las estrellas. Sin él todo sería oscuro y sin vida”. Pero ¿cómo se explica esto con su función destructora? La respuesta, creemos, está en la segunda ley de la termodinámica, que nos dice que “la energía no se crea ni se destruye, sino que se modifica” y “la cantidad de entropía de cualquier sistema aislado termodinámicamente tiende a incrementarse con el tiempo”. En otras palabras,

²¹⁹ En la *Fenomenología de la percepción*, Maurice Merleau-Ponty define el acto de hablar como una especie de *canto corporal* del mundo: la palabra es un gesto, y su significado (de la palabra en cuanto gesto) es un mundo. Para Merleau-Ponty el gesto fonético no es una forma de representación, o de imitación de pensamientos pre-existentes, sino la manera de hacer visible el mundo interior de quien habla:

¿Qué expresa el lenguaje, pues, si no expresa unos pensamientos? Presenta o, mejor, es la toma de posición del sujeto en el mundo de sus significados. El término ‘mundo’ no es aquí una manera de hablar: quiere decir que la vida ‘mental’ o cultural toma prestadas a la vida natural sus estructuras y que el sujeto pensante debe fundarse en el sujeto encarnado. El gesto fonético realiza, para el sujeto hablante y para cuantos lo escuchan, una cierta estructuración de la existencia, una cierta modulación de la existencia, exactamente a como un comportamiento de mi cuerpo reviste, para mí y para el otro, de una cierta significación, a los objetos que me rodean. El sentido del gesto no está contenido en el gesto como fenómeno físico o fisiológico (Merleau-Ponty 1945: 210).

Destrucción es más un principio de cambio del universo²²⁰ (que es, efectivamente, un sistema aislado) o una personificación del concepto de entropía.

Además, tiene una sobresaliente actitud semiótica y explica a Sueño y a Delirio que “no existen monedas de una cara. Todo cielo tiene dos lados”, que, añadimos nosotros, como los dos planos del lenguaje (expresión y contenido), están en presuposición recíproca. Así Destrucción, después de haber pasado toda su existencia destruyendo, se dedica ahora, aunque sea con resultados escasos, a las artes liberales, es decir, a la creación.

Aún más interesante es, sin embargo, la continuación de su discurso, donde explica las consecuencias del abandono de sus tareas: “La destrucción no cesó cuando abandoné mi reino. Ni la gente dejaría de soñar si tú abandonarás el tuyo. Quizá sea menos controlado. Más salvaje. Quizá no. Pero no es responsabilidad de nadie. Me llevé mi sello: no lo traspasé.”

Así, desde una perspectiva lotmaniana se nota cómo Destrucción evidencia el carácter de autodesarrollo de la semiosfera, basado justamente en la dialogicidad, la diferencia, es decir, en la no existencia de monedas de una cara. Pero la diferencia genera autodesarrollo porque, de alguna manera, genera unidad. Para Lotman, los varios sistemas semióticos se disponen en una unidad estructural gracias a su recíproca no-uniformidad, y es de las interrelaciones basadas en la diferencia (y posibles gracias a la diferencia) de donde surgen las reglas que definen el sistema y su unidad²²¹.

Destrucción todo esto lo sabe, y es sin remordimiento que vagabundea por el mundo libre de sus tareas: el universo se auto-gobierna, los Eternos son inútiles.

²²⁰ El mismo Destrucción lo revela en un diálogo con su hermana Desespero. Cuando ella le dice que las cosas no cambian, que “nunca cambia nada”, Destrucción contesta seguro: “Sí, sí que cambian. Ése es mi dominio”.

²²¹ En este sentido, no es inútil recordar que, como escribe Peeter Torop (1995), Lotman pasó de la “comprensión del texto como manifestación de la lengua” a la “comprensión del texto como generador de su misma lengua”. Un proceso en muchos sentidos análogo a los estudios de la mente y de la inteligencia artificial, en los que siempre se afirma más la idea de una inteligencia que emerge espontáneamente, en un sistema de cierto nivel, desde la interacción de (y en) sistemas más sencillos.

3.12.2.5 Deseo o del querer

De Estación de las nieblas:

Deseo es de altura media. Es poco probable que ningún retrato pueda hacer justicia a Deseo, ya que verla (o verle) es amarle (o amarla) apasionadamente, dolorosamente, hasta la exclusión de todo lo demás.

Deseo huele casi subliminalmente a melocotones de verano, y proyecta dos sombras, una negra y bien perfilada, la otra translúcida y siempre vacilante, como el reflejo del calor. Deseo sonríe en breves destellos, como la luz del sol brillando sobre el filo de un cuchillo. Y hay muchas más cosas en Deseo que pueden compararse a un cuchillo.

Nunca una posesión, siempre la poseedora. De piel tan pálida como el humo, y los ojos leonados y afilados como vino amarillo: Deseo es todo cuanto has querido siempre. Seas quien seas. Seas lo que seas.

Todo.

Aquí todo está claro: Deseo hace (y se hace) desear. Y no habría nada que añadir, si no fuera porque se trata de una función básica en el ámbito de la narración, tan importante que su relación con Sueño no es de las mejores. Así la explica Deseo mismo/a: “Mi hermano habla siempre de historias. Deja que te cuente la intriga de cada una de sus malditas historias: *alguien quería algo*. La historia es ésta. Y, la mayoría de las veces, la consigue”.

Coherentemente con esta afirmación, los momentos decisivos de la intriga en la historia de Sueño son caracterizados por una modalización según el querer puesta en acto por Deseo, figura actuarial detrás de la cual aparece el Destinante. Cuando Sueño se enamora de Nada, ambos están modalizados según el querer hacer y, al mismo tiempo, según el deber no hacer, dos modalizaciones incompatibles porque los términos se encuentran, en el cuadrado, en posición tajante de contraditoriedad y, entonces, es imposible su inserción en el mismo programa modal, con el resultado de un enfrentamiento. A lo largo de toda la serie es evidente que la finalidad de Deseo es, modalizando a Morfeo y a otros personajes según el querer, la de obligar a su hermano mayor a violar las reglas (el deber no hacer) y autodestruirse por, utilizando los términos lotmanianos, haber ido más allá de su campo semiótico.

A nivel abstracto, la relación entre los dos hermanos aparece entonces como una tentativa del querer (Deseo) de afirmarse como modalidad principal y motor de todas las

historias (representadas por Sueño). Perspectiva interesante y también curiosa, si pensamos que, en sus primeras formulaciones de la teoría de las modalidades, Greimas no había incluido el querer entre ellas, considerándolo como incluido en el deber. Al contrario, la propuesta metateórica de *Sandman* parece la de considerar el querer como modalidad *deóntica*, pero, al mismo tiempo, jerárquicamente superior al deber²²², a su vez representado por la figura de Destino.

3.12.2.6 Desespero o de la pasión

Gaiman nos describe así Desespero:

Desespero, hermana gemela de Deseo, es reina de su territorio. Se dice que en el dominio de Desespero hay esparcidas multitudes de pequeñas ventanas, colgadas en el vacío. Cada ventana contempla una escena diferente, y es, en nuestro mundo, un espejo. A veces mirarás a un espejo y sentirás los ojos de Desespero sobre ti, sentirás su gancho anclarse a tu corazón.

Su piel es fría, y viscosa: sus ojos son de color de cielo, en esos días grises y húmedos que despojan al mundo de color y sentido: su voz es poco más que un suspiro y, aunque no tiene olor, su sombra huele ácida, a almizcle, como la piel de una serpiente.

Hace muchos años, una secta en lo que ahora es Afganistán, la declaró diosa y proclamó que todas

²²² Por lo menos, ésta es una posibilidad, puesto que algunos pasajes de la intriga no quedan del todo claros. Por ejemplo, cuando Sueño mata, con un acto de piedad, a su hijo Orfeo (del que quedaba sólo una cabeza) el diálogo entre Deseo y Desespero es, al menos, ambiguo:

DESEO: Sabes, una vez juré que le haría derramar sangre de la familia, y lo ha hecho. Debería sentirme triunfante.

DESEPERO: No fue cosa tuya.

DESEO: Sí, pero es lo que *quería*.

Igualmente, cuando Sueño se entrega a Muerte, no se entiende si es porque *debe* (ha derramado sangre de la familia y las Tres lo persiguen) o porque *quiere*, como parece en el diálogo con su hermana (siente haber cambiado, siente que su reino ha cambiado y quiere dejar espacio a otra forma que represente al Sueño):

MUERTE: No le echas la culpa a Nuala. No tenías por qué irte. Ni hacer nada de eso.

SUEÑO: Desde que maté a mi hijo... el Sueño no es el mismo... o quizá yo no lo soy. Tenía mis obligaciones.

Pero la libertad del sueño es también una jaula, hermana.

Y, después:

SUEÑO: He dispuesto todo lo necesario

MUERTE: Hmff. Hace siglos que lo dispones. Sólo te impedías a ti mismo el darte cuenta.

SUEÑO: Si tú lo dices.

MUERTE: ¿Sueño?

Dame la mano.

(Sueño le da la mano y ‘muere’).

las habitaciones vacías eran sus lugares sagrados. La secta, cuyos miembros se hacían llamar los No Perdonados, persistió dos años, hasta que su último adherente al fin se mató, después de sobrevivir casi siete meses a los demás miembros.

Desespero habla poco, y es paciente.

En términos semióticos, un comentario sobre Desespero, es decir, la desesperación, no puede prescindir de la teoría de las pasiones. Ya los primeros estudios de Greimas en este campo (cfr. el estudio sobre la cólera en Greimas 1983) evidenciaban no sólo que cualquier lexema es un texto condensado (principio de expansión y condensación del lenguaje), sino también que las pasiones son complejos sintagmas narrativos que prevén pasajes a otras pasiones, transformaciones, desarrollos imprevisibles y, en definitiva, acciones. En los últimos años, el estudio de las pasiones se ha desarrollado mucho y se pueden distinguir diferentes enfoques a la problemática. Ateniéndonos a una observación metodológica de Fabbri (1998a), nuestro esbozo de descripción de la desesperación tendrá en cuenta cuatro componentes: la *temporal*, la *estésica*, la *aspectual*, y la *modal*.

Empezando por la *temporalidad* se pueden distinguir pasiones que miran hacia el futuro (como la esperanza, la inquietud o el miedo), pasiones del presente (como el miedo) y pasiones que miran hacia el pasado (como la nostalgia, el remordimiento o la desesperación, que se puede justamente definir como la conciencia que algo es perdido para siempre).

La componente *estésica* es relativa a la sensorialidad de las pasiones. No existe pasión sin cuerpo, dice Fabbri, y, por esto, no es casual que la dimensión corporal juegue un papel importante en el caso de Deseo, como en aquél de Desespero. Así, el reino de Deseo tiene la forma de su mismo cuerpo, es su “templo” hecho de sangre, carne, hueso y piel, y su centro (y su sello) es el corazón. En el caso de Desespero, al contrario, el cuerpo es un lugar de sufrimiento, y ella suele atormentarse a través del gancho, que es también su sello.

Para articular el semantismo directamente relacionado con la percepción que el hombre tiene de su cuerpo, la semiótica greimasiana utiliza la categoría *tímica*, cuya denominación deriva de la palabra *timía*, es decir, según el diccionario francés Petit Robert, “humor, disposición afectiva de base”. Esta categoría se articula en euforia/disforia (con aforia como término neutro) y juega un papel fundamental en la transformación de los microuniversos semánticos en axiologías. En el caso de la

desesperación, estamos obviamente dentro de un discurso disfórico.

Por lo que concierne el *aspecto* de la desesperación, se trata de una pasión *intensiva*, *durativa* (“Desespero habla poco, y es paciente”) y *terminativa* (como nos es sugerido en *Noches Eternas*: “es un escritor que no sabe qué seguir decir”, “es un artista con dedos que no atraparán nunca a su visión”).

Finalmente, la componente *modal* es la que nos permite ver la relación de Desespero con Deseo. De hecho, dentro de la teoría de las modalidades, el sujeto deseante es un sujeto que ha sido modalizado por las *modalidades del ser*. Este *sujeto del ser* no aparece como un simple operador, sino como alguien que, antes o después de la acción *sufre* unos estados pasionales, que tienen que ver con el objeto de valor, donde el valor es definido por la modalización existencial de una amplitud sémica cualquiera. Así, el sujeto pasional es un *sujeto de estado*, un paciente que recibe pasivamente todas las solicitaciones del mundo, a diferencia del *sujeto del hacer* que se presenta como un agente.

En *Sandman*, la sintagmática de la desesperación prevé que ésta llegue después del deseo, así que el texto nos indica que el sujeto desesperado es alguien que ha estado conjunto o ha querido estar conjunto con el objeto de valor, pero, ahora, es des-realizado (no está en conjunción) y des-actualizado (es privado de su competencia, del poder y del saber hacer). En otras palabras, la desesperación se produce a causa de un choque modal que podemos describir en estos términos: por un lado, el sujeto quiere-ser conjunto (modalización propia de la esperanza) y debe-ser conjunto (ya que la conjunción no es sólo vista como deseable sino también como indispensable); por otra parte, él sabe que no-puede-ser conjunto y considera ilusorio el simulacro que lo ve conjunto con el objeto, así que la pérdida es —o es vivida como— definitiva (cfr. Fontanille 1980)²²³. En consecuencia, aunque todas las pasiones pueden generar acción,

²²³ Desde un punto de vista teórico es importante observar que es la presencia de un punto de vista que, estableciendo una orientación discursiva dominante, introduce la dimensión afectiva. La siguiente cita de Fontanille nos parece muy clara al respecto, e interesante también en relación a la cuestión del querer, analizada en el párrafo precedente:

La disyunción entre un actante sujeto y un actante objeto, bajo el control de un tercer actante que la provoca, no es en sí misma origen de un efecto afectivo. Pero, si la operación narrativa es vista desde la perspectiva de uno de los actantes involucrados, que se convierte en el origen de una mirada, la operación misma se convierte en una pérdida o en una apropiación; mejor aún, si esta pérdida es evaluada desde la posición del sujeto se hará una ausencia, una desaparición, y será, por

la desesperación no da lugar a la elaboración de un programa narrativo coherente, apropiado, de liquidación de la esperanza. De hecho, esto es imposible, porque si el sujeto desesperado pasa al hacer, se llevará a cabo sólo privado del poder y/o del saber hacer, es decir, de la competencia modal indispensable para la *performance*. Por consiguiente, la acción del sujeto desesperado, en soledad, consigo mismo (cada ventana en el reino de Desespero “es, en nuestro mundo, un espejo”), puede ser el suicidio (que puede ser visto ora como conjunción con el objeto en otro mundo, ora como una salida de los modos de existencia semiótica de cualquier relación de junción), o, en general, una actitud masoquista que busca hacer daño al sujeto deseante, causa de su propia aflicción.

En *Sandman*, el sujeto desesperado por excelencia es Orfeo, cuya historia tradicional es incorporada con la variante de que él resulta hijo de Sueño, y su amor por Eurídice es obra, obviamente, de Deseo. Desde nuestro punto de vista, el aspecto más interesante de la historia, quizás, sea el hecho de que Orfeo, una vez perdida Eurídice para siempre, pierda todo su cuerpo salvo la cabeza, quedándose así como un sujeto que todavía tiene pasiones pero ha perdido todo su poder hacer. En efecto, como su gemela/o está en conflicto con Sueño porque dirige las historias, Desespero se le opone porque impide que éstas sigan, reduce todas las posibilidades de la intriga a una única trágica solución²²⁴.

tanto, susceptible de hacer nacer inmediatamente unos estados de ánimo: frustración, cólera, satisfacción, deseo de venganza, nostalgia, remordimiento, etc. (Fontanille 1999: 69, trad. nuestra).

²²⁴ La oposición entre Sueño y Desespero es, de alguna manera, prefigurada en el número cuatro de *Sandman*, con ocasión del duelo entre Morfeo y el demonio Choronzon por la posesión del yelmo de Sueño. Los dos se enfrentan jugando a un juego, presente en la literatura tradicional de muchas y diferentes tradiciones, que consiste en la transformación de los dos antagonistas en diferentes entidades, cada una mortal para la otra. Éstos son los momentos centrales y finales del duelo, donde, en cierto punto, los dos asumen formas que corresponden a su verdadera esencia:

CHORONZON: Soy una serpiente, devora arañas, venenosa.

SUEÑO: Soy un buey pesado, aplastaserpientes.

CHORONZON: Soy un ántrax, bacteria destruye vidas.

SUEÑO: Soy un mundo en el espacio, dador de vida [es decir una biosfera, concepto del que, como hemos visto, Lotman deriva el de semiosfera].

CHORONZON: Soy una nova que explota... quemando mundos

SUEÑO: Soy el Universo... abarco las cosas, abrazo la vida.

CHORONZON: Soy la antivida, la bestia del juicio, soy la oscuridad al fin del todo, fin de universos, dioses, mundos... de todo. sss. ¿Y qué serás tu, Soñador?

SUEÑO: La esperanza.

Contra el demonio que declara ser el Anticristo y el antivida Morfeo gana, y recupera su sello, afirmando lo que realmente es: el sueño, la esperanza.

3.12.2.7 Delirio o de la explosión

Así es presentada Delirio en *Estación de nieblas*:

Delirio es la más joven de los Eternos.

Huele a sudor, a vino agrio, a noches largas, a cuero viejo.

Su reino es cercano, y puede visitarse, pero las mentes humanas no fueron hechas para comprender su dominio, y los pocos que han hecho el viaje han sido incapaces de describir más que diminutos fragmentos de él.

El poeta Coleridge decía haberla conocido íntimamente, pero el hombre es un mentiroso redomado, y en esto, como en tanto otro, debemos dudar de su palabra.

Su apariencia es la más variable de los Eternos, quienes, en el mejor caso, son ideas con la apariencia de carne. La forma y perfil de su forma no guarda relación con ninguno de los cuerpos que viste, y es tangible como terciopelo viejo.

Algunos dicen que la tragedia de Delirio es que, a pesar de ser más anciana que los soles, es la más joven de los Eternos, que no miden el tiempo como nosotros, ni ven los mundos a través de ojos mortales.

Otros niegan esto, y dicen que Delirio no posee tragedia alguna, pero hablan sin pensar.

Porque Delirio fue antes Delicia. Y aunque eso fue hace mucho, incluso hoy sus ojos están desaparejados: un ojo es de un vívido verde esmeralda, manchado de puntos de plata que se mueven; su otro ojo es azul, como una vena.

¿Quién sabe lo que ve Delirio, a través de sus ojos desaparejados?

Como Destrucción, también Delirio es el cambio y, en cuanto tal, es fundamental en el desarrollo de la intriga llevando consigo a Sueño en su búsqueda de Destrucción, un viaje que *transforma* a Morfeo acercándole a los hombres y, en consecuencia, a su muerte/cambio final. Sin embargo, Delirio es un cambio de naturaleza diferente, más irregular, imprevisible, hasta doloroso. “Cambio. Ese siempre ha sido el problema más o menos”, afirma, entonces, Delirio, y también pregunta por “la palabra cuando las cosas no son siempre iguales. [...] Lo que te hace saber que el tiempo ocurre”. Cuando Sueño le contesta que esa palabra es 'cambio', Delirio dice que era lo que temía.

Su apariencia es muy variable y sus bocaballos son coloreados de manera siempre diferente para indicar la inconstancia de su forma; por la misma razón, también la sintaxis con la que se expresa y la puntuación que la transcribe resultan irregulares. Delirio pone en duda la relación entre palabras y cosas, entre significado y significante, proponiendo otra articulación de la forma de la expresión como de la forma del

contenido²²⁵. Probablemente, aquí podemos encontrar también la razón de su cambio de Delicia²²⁶ a Delirio: cuando la materia era más joven, las propuestas de diferentes articulaciones de la semiosis podían ser una actividad muy común, necesaria y normal; al contrario, con el paso del tiempo, el aumento de estructuración del universo (de la semiosfera) ha relegado los momentos explosivos al campo de la excepción y muchas visiones alternativas a la esfera de la locura. Sin embargo, como indica también Lotman (1993), el comportamiento loco sigue teniendo interés semiótico por la imprevisibilidad de sus acciones –que no tienen modelos– por la libertad de violar las prohibiciones válidas para el hombre 'normal', por su capacidad, añadimos, de proponer otra visión del mundo. Así, Delirio representa (es) también el principio explosivo del intercambio, de la inserción en la semiosfera de elementos de afuera, que, aunque aparezcan como un discurso menos organizado, no son por esto menos capaces de actuar como elemento de transformación. En realidad, explica Lotman, desde cierto punto de vista interno a una estructura, todo discurso externo aparece como menos organizado, y Delirio es, justamente, ese entorno desorganizado, fundamental para el orden de la cultura (el dentro se define en oposición a su afuera, cada orden define su desorden, etc.), como también, a través del proceso de traducción que consiente a lo nuevo integrarse con lo viejo, para su dinamismo.

Estas características ‘explosivas’ hacen que el mundo de Delirio resulte diferente, sobre todo, respecto al lineal y al del deber ser de su hermano mayor Destino, con el que acaba teniendo una discusión significativa. “Hay cosas que no están en tu libro. Hay caminos fuera de este jardín. Harías bien en recordar eso”, dice la pequeña y, cuando Destino le contesta que es refrescante verla tan coherente, ella añade: “Cállate. Las monedas tienen dos caras. Lo dijo Destrucción, cuando se fue. Pero yo ya lo sabía. Y tú también”. Aquí Delirio, a través de su doble mirada enloquecida y sabia al mismo tiempo –sabía *porque* enloquecida, externa, diferente–, reivindica la necesidad del orden de producir un desorden, del dentro de tener un afuera y, también, reivindica la lógica de las visiones alternativas y contrapone a la visión fatalista de Destino las posibilidades

²²⁵ Es típico de Delirio cuestionar la estructura y los límites de la semiosis con, por ejemplo, preguntas de este tipo: “¿Cómo se llama el preciso momento en el que te das cuenta de que has olvidado qué se siente al hacer el amor con alguien que te gustaba hace tiempo?” o “¿Hay una palabra para cuando olvidas el nombre de alguien cuando quieres presentarle a otra persona al mismo tiempo que te das cuenta de que también has olvidado el nombre de la persona al que quieres presentárselo?”.

²²⁶ En *Vidas breves*, volumen donde aprendemos del cambio sufrido por Delirio, su antigua forma (Delicia) es representada como la *Undine* de Arthur Rackham, un ilustrador que recreaba atmósferas de sueño.

imprevisibles abiertas por la explosión.

Como hemos visto analizando la figura de Destino, la estrategia discursiva de la historia hace que los acontecimientos aparezcan como el producto inevitable de un deber ser. Pero, al contrario de su hermano mayor, Delirio no tiene una visión monofocal sino “ojos desparejados”, que le consienten, al mismo tiempo, diferentes puntos de vista sobre las cosas y los acontecimientos. De esta forma, observando las posibilidades, Delirio puede afirmar que, en realidad, hay muchos futuros y los compara a gusanos enrollados entre ellos.



Fig. 19 Delirio sopla mariposas.

No es casual, por tanto, que en *Noches Eternas*, libro compuesto de siete ‘retratos’ de cada uno de los componentes de la ‘familia’, la historia dedicada a Delirio sea ilustrada por Bill Sienkiewicz, un dibujante caracterizado por un estilo muy variado, influenciado por el arte expresionista y abstracto, y que se expresa a través de técnicas diferentes, e insólitas en los cómics, como la pintura al óleo, el collage, el aerógrafo y la mimeografía. El simple acercamiento de elementos heterogéneos (de formas y sustancias diferentes), que, por entrar en contacto, adquieren sentidos que no tenían cuando estaban aislados, es, de hecho, uno de los procedimientos básicos de creación ‘explosiva’ de significado.

Finalmente, mientras los otros hermanos, y, sobre todo, Sueño y Muerte, consideran sus responsabilidades como reglas eternas a las que hay que obedecer –un paradigma del que no se puede escapar–, la visión de Delirio deriva de su conciencia del mecanismo de la explosión, “lugar de brusco aumento de informatividad de todo el sistema”, que llega “a crear ventanas en el estrato semiótico” (Lotman 1993: 28, 42), permitiendo la irrupción del fuera y el cambio sistémico. Ninguno de ellos tiene ‘razón’, o al menos, la tiene sólo desde su punto de vista, puesto que se trata de dos perspectivas diferentes que se refieren a elementos diferentes de la semiosis: la estructura y la explosión. Este diálogo de *Las Benévolas* nos parece sugerirlos con suficiente precisión para representar la adecuada conclusión de nuestro recorrido a través de *Sandman* y de la semiótica de la cultura: de las cualidades metadiscursivas del primero y de las

herramientas explicativas de la segunda:

DELIRIO: Usas tanto esa palabra. Responsabilidades. ¿No piensas nunca qué significa? ¿Para ti? ¿En tu cabeza?

SOGNO: La uso para referirme al área de existencia donde ejerzo cierto control e influencia.

En mi caso, el reino y la acción del sueño.

DELIRIO: Hmmph. Es más que eso. Lo que hacemos tiene ecos. A lo mejor te paras en una esquina y admiras un brillante relámpago ...¡ZAP!

Durante siglos la gente se detendrá en esa esquina. Mirará al cielo. No sabrán ni qué están buscando, qué esperan ver.

Algunos verán un relámpago fantasma. A otros les matará ese relámpago.

Al existir deformamos el universo. Eso es responsabilidad.

CONCLUSIONI

Confesso di aver qualche problema con il genere ‘conclusioni’. In parte è perché non lo capisco del tutto e un po' è per una certa avversione nei confronti della ridondanza, soprattutto al termine di una tesi che non ne è certo priva. Eppure comprendo l'esigenza, se non di un bilancio, di passare dalla miope immersione analitica ad una visione panoramica, di fissare un punto di vista che, come la visione aerea di un *crop circle*, riveli il ricamo tra le pieghe del ragionamento.

E l'idea di un tracciato di senso ben si addice alla visione semiotica lotmaniana, che ha nel concetto di traduzione la chiave di volta dell'intero sistema teorico; traduzione che si esercita tanto tra diversi semiotici, quanto tra i diversi livelli che compongono la semiosfera. In generale, le conseguenze di questa agilità sono essenzialmente di due tipi. La prima è relativa all'oggetto di studio, che, secondo il principio per cui contesto non è altro che un testo di un altro livello, può agevolmente variare sia nel genere che nella ampiezza. La seconda ha a che vedere con la facilità con cui altre tradizioni di studio, semiotiche e non, risultano facilmente compatibili e a volte integrabili con gli assunti lotmaniani. Le tre sezioni che compongono la tesi cercano di approfittare di questa duttilità e osservano il mondo dei fumetti *mainstream* americani sotto prospettive diverse, ma sempre sullo sfondo del concetto di semiosfera, che ha funzionato come orizzonte analitico.

Nel primo capitolo ho cercato di *dar forma* ad una storia dei supereroi. Se la base teorica fondamentale di questa analisi è stata la teoria evolutiva degli equilibri punteggiati e se è l'approccio mediologico ad aver dato conto delle improvvise accelerazioni ‘generazionali’ nel campo del fumetto supereroico, la prospettiva lotmaniana ha d'altra parte rappresentato lo sfondo su cui ordinare la maggior parte delle problematiche messe in evidenza dalla ricostruzione storica.

Per esempio, l'idea che le accelerazioni evolutive giungano sempre da una popolazione isolata e periferica può essere tradotta al campo della cultura ragionando sulla dialettica tra centro e periferia che caratterizza la semiosfera, mentre il principio dell'isomorfismo verticale ha spiegato le ragioni della diffusione di un cambio ai diversi livelli del morfospazio. Tra tutti i concetti lotmaniani, è però quello di esplosione che, in questo capitolo, è stato messo in gioco nel modo più evidente. Ricostruendo la storia dei

supereroi ho cercato di individuare alcuni momenti in cui la semiosfera di cui essi fanno parte si è ampliata in modo rapido e significativo, le fasi in cui l'evoluzione ha smesso di essere lineare e ha presentato l'apparizione di soluzioni formali inedite, che non derivano direttamente dalle precedenti né, d'altra parte, sono effetto obbligato della causa che li produce. D'altra parte, la regolarità di questi momenti esplosivi, che sembrano coincidere con fratture generazionale-mediali, ha condotto a una riflessione sulla temporalità del ciclo, che Lotman non sembra considerare, preferendo concentrarsi sulla dicotomia tra evento e *longue durée*. Tuttavia, così come lo è stato nelle ricerche di Moretti sulla letteratura europea, il tempo intermedio del ciclo è apparso essere quello più significativo anche nel nostro caso. Dal punto di vista teorico, la conclusione più importante che ho potuto trarre al rispetto è quella che, per lo meno per quanto riguarda certa produzione culturale, è possibile che l'imprevedibilità del fenomeno esplosivo non va ricercata nel momento in cui si verifica, in un 'quando' che si rivela tutto sommato prevedibile, ma piuttosto sul piano morfologico, sulle forme in cui l'esplosione si rivela e traduce.

Al centro del secondo capitolo abbiamo ritrovato i problemi relativi alle questioni temporali, strettamente intrecciate con la questione della coerenza della semiosfera, ovvero della 'tenuta' degli universi finzionali Marvel e DC. Questo sguardo doppio, sincronico e diacronico, è facilmente applicabile da una prospettiva lotmaniana grazie al fatto che, in quest'ultima, l'aspetto storico-dinamico è di fondamentale importanza per il concetto di semiosfera. È per questa ragione che è risultato naturale tradurre il cruciale fenomeno della *continuity*, nella sua duplice dimensione orizzontale e verticale, nei termini di dialogicità (*continuity* orizzontale) e costruzione della memoria (*continuity* verticale).

Su questa base, e sulla scorta della tipologia della serialità formulata da Eco e perfezionata da Barbieri, ho potuto considerare la Marvel e la DC come espressioni di due diversi tipi di temporalità. Fatto salvo per una serie di distinguo ed una recente tendenza che ha avvicinato molto le serialità dei due colossi editoriali, le serie Marvel sono apparse come portatrici di un tipo di temporalità vicino a un modello 'storico', dove il tempo tende a scorrere linearmente ed i vari avvenimenti ad accumularsi nella memoria in forma ordinata; al contrario, la DC ha storicamente proposto un modello di serialità che, in buona parte a causa delle iniziali caratteristiche di iteratività, si avvicina

maggiormente a una temporalità 'mitica', la quale mi è apparsa come responsabile della tendenza all'eterno ritorno degli eventi originari e, per il fatto di stabilire una equivalenza tra spazio e tempo, anche della proliferazione di universi paralleli.

Tra le altre cose, distinguere gli universi Marvel e DC sulla base di questa opposizione tra temporalità storica e mitica, mi ha permesso di portare avanti una riflessione sulle diverse strategie della memoria poste in gioco, di mettere in gioco una serie di considerazioni di stampo storiografico e riflettere una volta di più sulle caratteristiche mitiche di questi fumetti.

Rispetto al primo ed al secondo capitolo, il terzo si pone ad un livello d'analisi ulteriormente distinto. Ricapitolando, nella prima parte ho utilizzato il concetto di semiosfera come sfondo teorico nell'ambito di una ricostruzione storica, nella seconda questo è stato il modello che ha permesso di descrivere l'articolazione sincronica e diacronica dei due principali universi supereroistici, nella terza ho invece adoperato la smeiosfera come riferimento per una analisi di una serie a fumetti: *Sandman*. In questo modo ho cercato di dar conto dei diversi livelli in cui la teoria lotmaniana può essere applicata così come delle tradizioni di studio con cui riesce a dialogare, che vanno dalla sociologia della cultura alle semiotiche del testo. Oltre a descrivere le relazioni di un fumetto 'periferico' con il nucleo della sua semiosfera, l'ultimo capitolo ha avuto la funzione di mostrare l'efficacia degli strumenti della semiotica della cultura anche a livello dell'analisi testuale, nonché la sua compatibilità sia con la semiotica interpretativa che con quella generativa. Il resto l'ha fatto il carattere spiccatamente metatestuale dell'opera di Gaiman, che ha dato naturalmente il 'la' a una serie di considerazioni che hanno completato la descrizione teorica della semiosfera.

Anni fa, nell'introduzione alla mia tesi di laurea, sostenevo che l'abilità di un giocoliere non si misura in base a quanto oggetti tira per aria, ma da come li fa girare. Continuo a pensarla allo stesso modo, ma, col tempo, bisogna prendersi dei rischi. Un po' per divertimento e un po' per necessità, ho cambiato molti degli attrezzi di lavoro e la bibliografia, come è giusto, si è fatta più lunga. Se ho lavorato con concetti di forma e peso diversi è perché sono quelli che avevo, perché ci sono affezionato, perché mi sembra che stiano bene insieme. Che altro dire? Li ho lanciati al massimo delle altezze

che mi son concesse e, talvolta, potrei non essere stato preciso. Se, tra questi, qualcuno è caduto in terra, non avrò timore a raccogliarlo e provare a tirarlo ancora.

Anexo: Resumen de la intriga de *Sandman*

Sandman fue publicado originariamente en cómics de veinticuatro páginas con periodicidad mensual. El número 1 salió en el diciembre 1988, y el último número, el 75, fue publicado en marzo 1996. A éstos, hay que añadir un número especial de cuarenta y ocho páginas publicado en 1991, por un total de setenta y seis números.

Después de que *Sandman* alcanzase cierto éxito, DC Cómics decidió publicarlo en volúmenes recopilatorios, a los que nos referimos en este resumen. Los libros son los siguientes diez:

2. *Preludios y nocturnos* (n. 1-7 o 1-8, según las ediciones; introducciones de F. Paul Wilson y Karen Berger);
3. *La casa de muñecas* (n. 8-16 o 9-16, según las ediciones; introducción de Clive Barker);
4. *País de sueños* (n. 17-20; introducción de Steve Erickson);
5. *Estación de nieblas* (n. 21-28; introducción de Harlan Hellison);
6. *Un juego de ti* (n. 32-37; introducción de Samuel R. Delany);
7. *Fábulas y reflejos* (n. 29-31, n. 38-40, n. 50, el número especial *La canción de Orfeo* más una historia de diez páginas titulada “Miedo a caer” y originariamente publicada en *Vertigo Preview*; introducción de Gene Wolf);
8. *Vidas breves* (n. 41-49; introducción de Peter Straub);
9. *El fin de los mundos* (n. 51-56, introducción de Stephen King);
10. *Las benévolas* n. 57-69, más una historia de ocho páginas titulada “El castillo” y originariamente publicada en *Vertigo Jam I*; introducción de Frank McConnell);
11. *El velatorio* (n. 70-75, introducción de Mikal Gilmore).

Además, como hemos señalado en el curso de este trabajo, existen otros volúmenes que, aunque pertenezcan al mundo narrativo de *Sandman*, no forman parte de la historia principal y, en consecuencia, en este resumen de la intriga no nos referiremos a ellos. Nuestro resumen no tiene pretensiones de ser exhaustivo y se concentrará sólo sobre los eventos principales y aquellos necesarios para entender nuestros análisis.

1. *Preludios y nocturnos*

La historia empieza en 1916, cuando Roderick Burgess, un mago cuya figura está claramente basada en Aleister Crowley, intentando atrapar a Muerte consigue detener a su hermano Sueño, al que despoja de sus objetos de poder: una bolsa de polvo, un rubí y un yelmo. Éste no cede ante el chantaje de Roderick, que desea la inmortalidad, y consigue liberarse sólo setenta años después, cuando, luego de vengarse del hijo de Roderick (que, mientras tanto, ya había muerto), se encuentra en la necesidad de recuperar sus objetos de poder. Estos han cambiado de manos y, en particular, su yelmo se encuentra en el infierno. Aquí embaraza a Lucifer, quien jura destruirle.

En el capítulo final (el n. 8, en algunas ediciones incluido en el volumen 2), conocemos a Muerte, que ayuda a Sueño a recuperarse de los acontecimientos precedentes.

2. Casa de muñecas

El prólogo de este libro es constituido por una historia tradicional que ha sido transmitida de generación en generación por los hombres de una tribu africana. Esta es la historia de amor entre Nada, antigua reina de la tribu, y el Señor del Sueño, que llaman Kai'ckul. Cuando ella se da cuenta de quién es su enamorado, aunque le corresponda, intenta huir de él, porque está prohibido que un mortal ame a un Eterno. Sin embargo, Sueño no le deja y pasan una noche haciendo el amor. Al despertar, una bola de fuego destruye la ciudad de Nada, y ella se mata. Sueño le dice entonces que lo ha ofendido porque podía ser su reina, pero ha preferido el reino de Muerte: si quiere, puede todavía irse con él, pero si le rechaza, la condenará al sufrimiento eterno. Nada intenta explicar sus razones y le pide que le deje marchar, pero Sueño quiere una respuesta. La historia que el abuelo cuenta al joven que se hace hombre acaba aquí, pero las mujeres cuentan otra historia... De hecho, ya sabemos que Nada está en el infierno, por haberla visto en el primer volumen, donde Sueño va para recuperar su yelmo.

Después de éste prólogo conocemos a otros dos Eternos. Una es Desespero y el/la segundo/a Deseo, quien revela haber estado detrás de la intensa atracción entre Sueño y Nada, pero el asunto no había terminado como esperaba; ahora dice que está planeando otra trampa para Sueño, que tiene que ver con algo llamado “vórtice”, algo que junta los

sueños entre ellos.

En este volumen, Sueño tiene que enfrentarse a algunas de las consecuencias de su ausencia, como los sueños que ahora viven en el mundo de la vigilia. Uno de ellos es el Corintio, una pesadilla que es ahora una celebridad entre los asesinos en serie; otros dos son Brute y Glob, que han construido su propio reino del Sueño dentro de la conciencia de un niño encarcelado en un sótano. Brute y Glob han puesto como jefe del sueño a un superhéroe muerto, Hector Hall, que ahora vive en esa dimensión junto a su mujer Hippolyta, que está embarazada. Parte de la historia trata de cómo Sueño resuelve estos asuntos.

Sin embargo, la protagonista principal de este volumen es Rose Walker, es decir, el vórtice, que resulta ser la nieta de Unity Kinkaid, una mujer que durante el tiempo de la reclusión de Sueño se ha quedado dormida, para despertarse después de que éste volviese a la libertad. A través del poder de Rose, Morfeo puede localizar los sueños que se han escapado, pero ella es sobre todo un peligro enorme: hace mucho tiempo hubo otro vórtice que, juntando los sueños de la gente, había vuelto locos y matado a los habitantes de un mundo entero. Por esta razón, Sueño no tiene otra posibilidad que destruir al vórtice, pero la vieja Unity salva a su nieta entrando en el Sueño y revelando que es ella y no Rose quien debería haber sido el vórtice y sólo a causa del cautiverio de Morfeo le había tocado a Rose. Así, Unity pide a Sueño que le dé lo que permite a Rose ser el vórtice, y, como en los sueños todo es posible, Morfeo cumple su deseo y luego la destruye, dejando vivir a la joven.

Después de todo esto, Sueño visita a Deseo, quien admite haber sido el misterioso violador que había dejado Unity embarazada cincuenta años antes. Rose es, entonces, su nieta y la razón de todo esto reside en su voluntad de hacer que Sueño derramase sangre de la familia, un acto que, como quedará claro más adelante en la historia, podría llevarlo a la muerte.

El volumen concluye con la historia *Hombres de buena fortuna*, que cuenta la amistad entre Sueño y Hob Golding, un hombre que ha recibido de Muerte y Morfeo la posibilidad de no morir. Cada cien años los dos se encuentran en la misma taberna, y hablan.

3. País de sueños

Este volumen está compuesto de cuatro historias independientes. Entre ellas *Sueño de una noche de Verano*, que cuenta la puesta en escena, por parte del mismo Shakespeare, de la famosa comedia para Sueño y sus invitados provenientes de Faerie, el mundo de las hadas. Esta historia ganó en 1991 el prestigioso *World Fantasy Award*, en la categoría de los cuentos breves, y, a causa de las protestas que siguieron, el año sucesivo el reglamento fue modificado impidiendo la participación de cuentos en forma de cómic.

4 Estación de nieblas

Tras discutir con los otros miembros de la familia, Sueño decide ir al infierno para liberar a Nada. Aunque sepa que en un enfrentamiento en el infierno con Lucifer acabaría probablemente vencido, Morfeo envía a Caín (que por orden divino no puede ser matado) en calidad de mensajero para anunciar su visita. Sin embargo, cuando llega al infierno lo encuentra vacío tanto de demonios como de almas condenadas. Lucifer explica a Sueño que ha decidido abandonar su dominio y le entrega las llaves y, en consecuencia, la propiedad del infierno.

Morfeo tiene ahora una gran responsabilidad y convoca a todas la divinidades que están interesadas en el infierno en su palacio, dentro del Sueño. Todos hacen ofrendas, muchos entretejen engaños y el demonio Azazel (representante de todos los demonios) promete, en cambio, Nada, cuya alma, en caso Sueño decida diversamente, acabará comiendo. La decisión es muy difícil, pero en ayuda de Morfeo llega, literalmente, un *deus ex machina*. Duma y Remiel son dos ángeles que, aparentemente, están presentes en calidad de simples observadores, sin embargo, llevan consigo un mensaje del Creador: éste ha creado Silver City como el infierno, que es su reflejo; ahora le reclama y pide que sea entregado a Duma y Remiel. Sueño tiene ahora la solución y los dos ángeles, aunque de mal talante, no pueden hacer más que resignarse a su nuevo destino.

Los dos ángeles no son los únicos insatisfechos. Azazel, sobre todo, toma muy mal esta decisión, renuncia a la hospitalidad de Morfeo y, utilizando Nada como cebo, intenta destruirle. Pero en su reino Sueño puede hacer literalmente lo que quiera, y encierra al demonio en una bola de vidrio. Después de este enfrentamiento, nadie más

se atreve a contestar la decisión, pero quedan algunos asuntos pendientes.

Uno es Nuala, una hada que la reina de Faerie Titania ha enviado como regalo. Cluracán, hermano de Nuala, explica que Titania se enfadaría mucho si Morfeo rechazara el don de su reina y Nuala también podría tener serios problemas. Sueño, entonces, se resigna pero quita a Nuala la posibilidad de utilizar hechizos de hadas en su reino. La consecuencia es que ahora Nuala ya no aparece como alta, rubia, guapa y encantadora sino como realmente es: bajita, insegura, de pelo castaño, orejas puntiagudas y un carácter dulce.

El segundo asunto pendiente es representado por Loki, dios del engaño, que, aprovechando la confusión provocada por el enfrentamiento, para evitar volver a su tormento eterno ha cambiado sus apariencias por las de Susano, el dios japonés de la tempestad. Sueño descubre a Loki y dice que liberará a Susano pero, si Loki quiere, puede sustituirle con un sueño. Loki acepta el trato, que le deja endeudado con el señor del Sueño.

En última instancia, Morfeo se dedica a Nada y, al final de una discusión en la que ella llega a abofetearle, admite de haberse comportado estúpidamente, de manera egoísta, y se disculpa. Luego, Morfeo pide otra vez a Nada, que ahora ya no es mortal, de ser su reina, pero ella rechaza y hace la misma contrapropuesta diez mil años antes hecha: que él lo deje todo. Esta alternativa no es mencionada en la historia contada en el volumen dos, porque es, probablemente, parte de la historia de las mujeres. Sin embargo, Sueño también rechaza la propuesta de Nada que elige, entonces, vivir otra vida, olvidando todo lo que ha sucedido, y es reencarnada en un niño que nace en Hong Kong.

5. Un juego de ti

La protagonista de este volumen es Barbie, una joven que, de niña, tenía unos sueños en los que era la princesa de un reino lleno de muchos personajes fantásticos. Al crecer, Barbie ha olvidado, pero sus sueños no se han olvidado de ella. Desde el punto de vista de la intriga principal este volumen no resulta especialmente interesante, y nos parece mejor ahorrarnos el resumen.

6. Fábulas y reflejos

Se trata de una recopilación de historias breves. Entre ellas *Lugares blandos*, sobre el que nos detenemos en nuestro trabajo.

7. Vidas breves

Delirio, hermana pequeña de Sueño, decide buscar a Destrucción, hermano que hace trescientos años desapareció abandonando sus tareas. Entre los hermanos, el único que la escucha es Morfeo, aunque sus motivaciones no sean claras: él afirma que no quiere realmente encontrar a su hermano, sino distraerse un poco; sin embargo, el viaje le servirá para entender su cambio hacia una mayor humanidad.

Sueño y Delirio empiezan entonces una búsqueda viajando en la tierra, pero esto acciona unos mecanismos defensivos que Destrucción había preparado en el caso de que alguien hubiese intentado localizarle. De esta manera, encuentran la muerte todas las personas, dioses o entidades con las que los dos Eternos intentan hablar para obtener informaciones sobre Destrucción.

Al final, Sueño busca la ayuda de un vidente: su hijo Orfeo, cuya cabeza está conservada en un isla griega, protegida por una especie de sociedad secreta. A cambio de la información, Orfeo pide a su padre que le quite la vida: Sueño asiente y le mata.

Cuando Morfeo y Delirio encuentran a Destrucción, los tres tienen una significativa discusión sobre su papel en el universo. Destrucción confirma su posición y su voluntad de irse libre de constricciones y tareas, recoge sus cosas y se marcha otra vez.

Al final del volumen, Deseo y Desespero comentan los eventos ocurridos; Sueño ha derramado sangre de la familia y para Deseo debería ser un día feliz; sin embargo, tiene miedo de las consecuencias. Su papel en la historia es ambiguo, porque, aunque haya jurado no tener nada que ver con lo que ha pasado, Delirio tuvo la idea (el deseo) de buscar a Destrucción cuando estaba en su reino. De la misma manera, aunque afirme no ser responsable del hecho que Sueño haya matado a su hijo, sin embargo, admite haberlo deseado.

8. El fin de los mundos

Dos jóvenes, durante un viaje en coche, son bloqueados por una tormenta de nieve y se refugian en una posada. Aquí encuentran personajes provenientes de todos los mundos y los tiempos que, para pasar el rato, cuentan historias.

Cuando se acaba la tormenta los viajeros pueden volver a sus realidades, pero antes, en el cielo y como en un sueño, ven un desfile fúnebre, donde se reconocen también unos Eternos: Sueño ha muerto.

9. Las benévolas

Este arco narrativo es el más largo de todos, donde se resuelven todos los asuntos pendientes. Daniel, el hijo que Hippolyta Hall ha concebido en el sueño, es raptado. La madre culpa a Morfeo, responsable de haberla separado del marido cuando hubo destruido la dimensión del sueño creado por Brute y Glob (vol. 2). Sin embargo, el culpable es Loki, que ha raptado al niño con la intención de desencadenar los acontecimientos que seguirán.

Con la ayuda de la bruja Thessaly, Hippolyta contacta con las Tres, entidades mitológicas que tejen los destinos de hombres y dioses. Éstas aceptan ayudar a Hippolyta, no por su sed de venganza, sino porque Sueño ha matado a Orfeo, derramando sangre de su familia.

Mientras tanto, Morfeo intenta liberar a Daniel, porque sabe que está ligado a su destino. Así crea nuevamente el Corintio, que consigue encontrar al niño y llevarle al Sueño. Pero es demasiado tarde: las Tres empiezan a destruir el Sueño en búsqueda de Morfeo y él, después de un diálogo con su hermana Muerte, decide poner fin a su existencia.

Sin embargo, una encarnación del Sueño tiene que seguir existiendo, y es Daniel quien servirá como receptáculo para su poder y se convertirá en la nueva personificación del Eterno. Pero una personificación diferente del viejo Sueño (su aspecto es albino, mientras que antes era todo negro) y probablemente más humana.

10. El velatorio

La mitad de este volumen es dedicada a la ceremonia fúnebre de Morfeo, después de la cual la nueva encarnación del Sueño conocerá a su familia y asumirá su rol. En la otra mitad aparecen tres historias autoconcluyentes, la última de las cuales es la *Tempestad*, basada en la homónima tragedia de Shakespeare y, como ésta, dedicada al momento en el que un creador –al mismo tiempo, Shakespeare, Morfeo, Prospero y Gaiman– deja de producir sus ficciones.

Bibliografia

- AA.VV. (1998), a cura di S. Vaccaro, *Il secolo deleuziano* Mimesis, Milano.
- AA.VV. (2005), *Little Nemo. Un siglo de sueños*, Sins Entido, Madrid.
- AA.VV. (2008), *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. 5. Comic-book: de la Silver Age a la Modern Age*, Panini España, Barcelona.
- Abruzzese A. (1973), *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venezia.
- Abruzzese A. (1979), *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema e all'informazione*, Luca Sossella, Roma 2007.
- Abruzzese A. (1995), *Lo splendore della tv. Origini e destino del linguaggio audiotelevisivo*, Costa & Nolan, Genova.
- Abruzzese A. (1996), *Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Costa & Nolan, Genova.
- Abruzzese A. (2003), *Lessico della comunicazione*, Meltemi, Roma.
- Abruzzese A., Dal Lago A., a cura di, (1999), *Dall'argilla alle reti. Introduzione alle scienze della comunicazione*, Costa & Nolan, Ancona-Milano.
- Abruzzese A., Borrelli D. (2000), *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, Carocci, Roma.
- Algozzino S. (2005), *Tutt'a un tratto. Una storia della linea nel fumetto*, Tunué, Latina.
- Arnaudo M. (2010), *Il fumetto supereroico. Mito, etica e strategie narrative*, Tunué, Latina.
- Assmann A. (1999), *Ricordare. Forme e mutamenti della memoria culturale*, il Mulino, Bologna 2002.
- Austin J. L. (1962), *Cómo hacer cosas con las palabras. Palabras y acciones*, Paidós Ibérica, Barcelona 1982.
- Bajtin M. (1979), *Problemas de la poética de Dostoievski*, FONDO DE CULTURA ECONÓMICA, México, D.F. 1986.
- Bakhtin M. (1975), *Teoría y estética de la novela*, Taurus, Madrid 1989.
- Barbieri D. (1991), *Los lenguajes de los cómics*, Paidós Ibérica, Barcelona 1993.
- Barbieri D. (1992), *Tempo, immagine, ritmo, racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*, tesi di dottorato in Semiotica, Università di Bologna.
- Barbieri D. (2004), *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*.

Bompiani, Milano.

Barbieri D. (2005), *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Meltemi, Roma.

Barbieri D. (2009), *Breve storia della letteratura a fumetti*, Carocci, Roma.

Bateson G. (1972), *Pasos hacia una ecología de la mente. Una aproximación revolucionaria a la auto comprensión del hombre*, Carlos Lohlé, Buenos Aires-México, 1976.

Baudelaire C. (1863), *El pintor de la vida moderna*, Fundación Cajamurcia 2007.

Baudrillard (1968), *El sistema de los objetos*, Siglo xxi editores, México-Argentina 1968.

Bender H. (1999), *The Sandman companion. A Dreamer's Guide to the Award-winning Comics Series*, Vertigo, New York.

Benjamin W. (1936), *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en id. 1973.

Benjamin W. (1973), *Discursos interrumpidos I*, Taurus, Madrid.

Benveniste E. (1976), *Vocabulario de las instituciones indoeuropeas*, Taurus, Madrid 1982.

Bertrand D. (2000), *Basi di semiotica letteraria*, Meltemi, Roma 2002.

Bolter J.D., Grusin R. (1999), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002.

Borrelli D. (1999), *Dalla parola alla scrittura*, in Abruzzese A., Dal Lago A. (1999).

Bourdieu P. (1979), *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*, Taurus, Madrid 1991.

Bourdieu P. (1980), *El sentido práctico*, Taurus, Madrid 1991.

Bourdieu P. (1992), *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*, Anagrama, Barcelona 1995.

Brancato S. (1992), *Archetipi e prototipi. Le radici mitiche dei supereroi*, en Brolli 1992.

Brancato S. (1994), *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Datanews, Roma.

Brancato S. (2003), *La città delle luci. Itinerari per un storia sociale del cinema*, Carocci, Roma.

Brancato S., Abruzzese A. (1992), *Oltre il superuomo di massa. Una conversazione sulla fisiologia dell'immaginario*, en Brolli 1992.

- Braudel F. (1997), *Las ambiciones de la historia*, Crítica, Barcelona 2002.
- Brolli D., a cura di, (1992), *Il crepuscolo degli eroi*, Telemaco, Bologna 1992.
- Caillé A. (2000), *Anthropologie du don. Le tiers paradigme*, Desclée de Brouwer, Paris.
- Caillois R. (1960), *Medusa y Cia. Pintura, camuflaje, disfraz y fascinación en la naturaleza y el hombre*, Seix Barral, Barcelona 1962.
- Calabrese O. (1987), *La era neobarroca*, Cátedra, Madrid 1989.
- Campbell J. (1949), *L'eroe dai mille volti*, Guanda, Milano 2000.
- Canova G. (2000), *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano.
- Casetti F. (1984), "Introduzione" a Casetti F., a cura di, (1984).
- Casetti F., a cura di, (1984), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia.
- Certeau de M. (1978), *La escritura de la historia*, Universidad Iberoamericana, México D.F. 1993.
- Certeau de M. (1980), *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*, Universidad Iberoamericana, México D.F. 2000.
- Chatman S. (1978), *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma 1982.
- Clifford J., Marcus G., edited by, (1986) *Writing Cultures. Poetics and Politics of Ethnography*, Berkeley, University of California Press.
- Compagnon A. (1998), *Il demone della teoria. Letteratura e senso comune*, Einaudi, Torino 2000.
- De Kerckhove D. (1991), *Brainframes: Technology, Mind And Business*, Bosch & Keuning, Utrecht.
- Detienne M., Vernant J. P. (1974), *Las artimañas de la inteligencia*, Taurus, Madrid 1988.
- Dulong R. (1998), *Le témoin oculaire. Les conditions sociales de l'attestation personnelle*, Paris, Éditions de l'EHESS.
- Dusi N. (2000), *Introduzione. Per una ridefinizione della traduzione intersemiotica*, en VS, 85-86-87, Milano, Bompiani.
- Dusi N. (2003), *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Utet, Torino.

- Dusi N., Spaziant L., a cura di, *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma 2006.
- Eco U. (1975), *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano.
- Eco U. (1978), *Il superuomo di massa. Retorica e ideologia nel romanzo popolare*, Bompiani, Milano.
- Eco U. (1979), *Lector in fabula*, Lumen, Barcelona 1993.
- Eco U., (1983). *TV: la transparencia perdida en La estrategia de la ilusión*, Lumen, Barcelona, (1986).
- Eco U. (1985), *De los espejos y otros ensayos*, Lumen, Barcelona 1988.
- Eco U. (1990), *I limiti dell'interpretazione*, Bompiani, Milano.
- Eco U. (1995), *Interpretazione e sovrainterpretazione. Un dibattito con Richard Rorty, Jonathan Culler e Christine Brooke-Rose*, Bompiani, Milano.
- Eldredge N. y Gould, S.J. (1972), Punctuated equilibria: an alternative to phyletic gradualism, en Schopf Th. J. M. (Ed.), *Models in paleobiology*, pp. 82-115. Freeman, Cooper and Co., San Francisco.
- Eliade M. (1963), *Mito y realidad*, Kairós, Barcelona 1999.
- Fabbri P. (1998a), *El giro semiótico*, Gedisa, Barcelona 2000.
- Fabbri P. (1998b), *Come Deleuze ci fa segno. Da Hjelmslev a Pierce*, in AA.VV., a cura di S. Vaccaro, *Il secolo deleuziano*, Mimesis, Milano.
- Fabbri P. (2000), *Elogio di Babele*, Meltemi, Roma.
- Fabbri P., Marrone G., a cura di, (2000) *Semiotica in nuce. Volume I: i fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Meltemi, Roma.
- Featherstone M., Lash S., Robertson R., *Global Modernities*, Sage, London 1995.
- Festinger L. (1957), *Teoría de la disonancia cognoscitiva*, Instituto de Estudios Políticos, Madrid 1975.
- Florenskij P.A. (1922), *Le porte regali. Saggio sull'icona*, Adelphi, Milano 1999.
- Fontanille J. (1980), *Le désespoir ou Les malheures du coeur et le salut de l'esprit*, 'Actes sémiotiques', Documents II, 16, Paris.
- Fontanille J. (1999), *Sémiotique et littérature. Essais de méthode*, PUF., Paris.
- Foucault (1975), *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, siglo xxi, Madrid 1978.
- Frasca G. (1996), *La scimmia di Dio. L'emozione della guerra mediale*, Costa & Nolan, Genova.
- Frasca G. (2005), *La lettera che muore. La 'letteratura' nel reticolo mediale*,

Meltemi, Roma.

Frezza G. (1995), *La macchina del mito tra film e fumetti*, La Nuova Italia, Scandicci.

Frezza G. (1999), *Fumetti, anime del visibile*, Meltemi, Roma.

Genette G. (1987), *Umbrables*, siglo xxi, México D.F. 2001.

Geninasca J. (1997), *La parola letteraria*, Bompiani, Torino 2000.

Godbout J. (1992), *El espíritu del don*, Siglo Veintiuno, México 1997.

Gould S.J. (2002), *La estructura de la teoría de la evolución*, Tusquets, Barcelona 2004.

Grandi R.(1994), *Texto y contexto en los medios de comunicación. Análisis de la información, publicidad, entretenimiento y su consumo*, Bosch, Barcelona 1995.

Greimas A. J. (1976), *Maupassant. La semiótica del texto: esercizi pratici*, Centro Scientifico, Torino 1995.

Greimas A. J. (1983), *Del sentido II. Ensayos semióticos*, Gredos, Madrid 1989.

Greimas A. J. (1987), *Dell'imperfezione*, Sellerio, Palermo 2004.

Greimas A. J., Courtés J. (1979), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Gredos, Madrid 1982.

Greimas A. J, Fontanille J. (1991), *Semiótica de las pasiones. De los estados de cosas a os estados de ánimo*, siglo veintiuno, México D.F-Madrid 1994.

Hauser A. (1958), *Teorías del arte. Tendencias y métodos de la crítica moderna*, Guadarrama, Madrid 1974.

Hebdige D. (1979), *Subcultura. El significado del estilo*, Paidós Ibérica, Barcelona 2004.

Hjelmslev L. (1968), *Espressione e contenuto*, en Fabbri P., Marrone G. (2000), *Semiotica in nuce. Volume I: i fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Meltemi, Roma.

Innis H. (1986), *Impero e comunicazioni*, Meltemi, Roma 2001.

Iser W. (1972), *El acto de leer. Teoría del efecto estético*, Taurus, Madrid 1987.

Jakobson (1963), *Saggi di linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1966

Jenkins H. (2006a), *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós Ibérica, Barcelona 2008.

Jenkins H. (2006b), *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Paidós Ibérica, Barcelona 2009.

Jonas H. (1979), *El principio responsabilidad. Ensayo sobre una ética para la civilización tecnológica*, Herder, Barcelona 1995.

- Koselleck R. (1979), *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*, Paidós Ibérica, Buenos Aires, 1993.
- Kracauer S. (1925), *Il romanzo poliziesco. Un trattato filosofico*, Editori Riuniti, Roma 1984.
- Kuhn T.S. (1962), *La estructura de las revoluciones científicas*, Fondo de Cultura Económica, México 1971.
- Landowski E. (2004), *Passions sans nom*, PUF., Paris.
- Latour B., Woolgar S. (1979), *La vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos*, Alianza, Madrid 1995.
- Lévi-Strauss C. (1960), *La struttura e la forma. Riflessioni su un'opera di Vladimir Ja. Propp*, en Propp (1928).
- Lévy P. (1994), *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*, Organización Panamericana de la Salud 2004, vid. <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/>
- Lévy P. (1995), *¿Qué es lo virtual?*, Paidós Ibérica, Barcelona 1999.
- Lotman Y. M. (1970a), *Estructura del texto artístico*, Ediciones ISTMO, Madrid 1988.
- Lotman J. M (1970b), *Valor modelizante de los conceptos de 'fin' y 'principio'*, en Lotman y Escuela de Tartu 1979.
- Lotman J. M. (1980), *Testo e contesto. Semiotica dell'arte e della cultura*, Laterza, Roma-Bari.
- Lotman J. M. (1988), *Il girotondo delle muse. Saggi sulla semiotica delle arti e della rappresentazione*, Moretti & Vitali, Bergamo.
- Lotman Y. M. (1990), *Universe of the Mind. A Semiotic Theory of the Culture*, Indiana University Press, London-New York 2001.
- Lotman Y. M. (1993), *Cultura y explosión. Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social*, Gedisa, Barcelona 1999.
- Lotman I. M. (1996), *La semiosfera I. Semiótica de la cultura y del texto*, Cátedra, Madrid.
- Lotman I. M. (1998), *La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*, Cátedra, Madrid.
- Lotman I. M. (2000), *La semiosfera III. Semiótica de las artes y de la cultura*, Cátedra, Madrid.

- Lotman J. M. (2006), a cura di Franciscu Sedda, *Tesi per una semiotica delle culture*, Meltemi, Roma.
- Lotman J. M. y Escuela de Tartu, *Semiótica de la cultura*, Cátedra, Madrid 1979.
- Lotman Y. M., Uspenskij B.A. (1971), *Sobre el mecanismo semiótico de la cultura*, en Lotman 2000.
- Lotman J. M., Uspenskij B.A. (1973), *Tipologia della cultura*, Bompiani, Milano 1975
- Lotman J. M., Uspenskij B.A., a cura di, (1980), *Ricerche semiotiche. Nuove tendenze delle scienze umane nell'URSS*, Einaudi, Torino.
- Lozano J. (1987), *El discurso histórico*, Alianza, Madrid.
- Lozano J. (1993), *Prólogo* a Lotman 1993.
- Lozano J. (2000) *Simmel: la moda, el atractivo formal de límite*, 'Revista Española de Investigaciones Sociológicas', 89, enero-marzo.
- Liotard J. F., (1979) *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*, Cátedra, Madrid 1984.
- Mannheim K. (1928), *El problema de la generaciones*, 'Revista española de Investigaciones Sociológicas', 62, abril-junio 1993.
- Manetti G. (1998), *La teoria dell'enunciazione. Le origini del concetto e alcuni dei più recenti sviluppi*, Protagon, Siena.
- Marchesini R. (2002), *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Marrone G. (1986), *Sei autori in cerca del personaggio*, Torino, Centro Scientifico Editore.
- Mattozzi A. (2005), *L'inversione dei supercorpi. Il corpo del supereroe tra azione e passione*, en Barbieri, a cura di, 2005.
- Mauss M. (1923-25), *Ensayo sobre el don*, en *Sociología y antropología* (1950), Tecnos, Madrid 1971.
- McCabe J. (2004), *Junto al Rey del Sueño. Conversaciones con Neil Gaiman y sus colaboradores*, Norma, Barcelona 2007.
- McCloud S. (1993), *Entender el cómic. El arte invisible*, Astiberri, Bibao 2005.
- McCloud S. (2000), *La revolución de los cómics*, Norma, Barcelona 2001.
- McLuhan M. (1962), *La Galaxia Gutenberg*, Aguilar, Madrid 1972
- McLuhan (1964), *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser*

humano, Paidós Ibérica, Barcelona 1996.

McLuhan M., Fiore Q. (1967), *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*, Paidós Ibérica, Barcelona 1987.

Meletinski E. M. (1993), *El mito. Literatura y folklore*, Akal, Madrid 2001.

Merlau-Ponty M. (1945), *Fenomenología de la percepción*, Planeta-De Agostini, 1984.

Meyrowitz J. (1985) *No sense of place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York-Oxford.

Miconi A. (2000), *La paraletteratura*, en Morcellini M., a cura di, *Il Mediaevo. Tv e industria culturale nell'Italia del XX secolo*, Carocci, Roma.

Miconi A. (2001), “Le tecnologie del potere. Introduzione” a Innis H. (1986).

Migliore T. (2008), *Entrevista con Paolo Fabbri: Estratégias del camouflaje*, ‘Revista de Occidente’, 330, noviembre.

Moretti F. (1993), *Opere mondo. Saggio sulla forma epica dal Faust a Cent'anni di solitudine*, Einaudi, Torino.

Moretti F. (1999), *Atlas de la novela europea*, Trama, Madrid 2001.

Moretti F. (2005), *La letteratura vista da lontano*, Einaudi, Torino.

Morin E. (1956), *El cine o el hombre imaginario*, Paidós Ibérica, Barcelona 2001.

Morin E. (1957) *Las estrellas de cine*, Ediciones de Eudeba, Buenos Aires 1964.

Morin E. (1962), *El espíritu del tiempo*, Taurus, Madrid 1967.

Morin E., a cura di, (1972), *Teorie dell'evento*, Bompiani, Milano 1972.

Morcellini M., Fatelli G., a cura di, (1994), *Le scienze della comunicazione. Modelli e percorsi disciplinari*, Carocci, Roma.

Ong W. (1982), *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, Fondo de Cultura Económica, México 1987.

Posocco C. (2005), *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*, Costlan, Milano.

Pozzato M. P. (2001), *Semiotica del testo. Modelli, autori, esempi*, Carocci, Roma.

Propp V. J. (1928), a cura di Gian Luigi Bravo, *Morfologia della fiaba. Con un intervento di Claude Lévi-Strauss e una replica dell'autore*, Einaudi, Torino 1966.

Raffaelli L. (2003), “Introduzione” a *Superman*, I classici del fumetto di Repubblica, n. 14, Gruppo Editoriale l'Espresso, Roma.

Robertson R. (1995), *Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity*; en

- Featherstone M., Lash S., Robertson R. (1995).
- Sanders J., edited by, (2006), *The Sandman Papers. An Exploration of the Sandman Mythology*, Fantagraphics Books, Lake City Way.
- Saussure F. de (1916), *Curso de lingüística general*, Alianza, Madrid 1991.
- Schutz D., Brownstein C. (2005), *EISNER/MILLER. Entrevista moderada por Charles Brownstein*, Norma, Barcelona 2006
- Sedda F., a cura di, (2004) *Glocal. Sul presente a venire*, Luca Sossella, Roma.
- Sedda F. (2004), *Riflessioni sul glocal a partire dallo studio semiotico della cultura*, en Sedda 2004.
- Segre C. (1985), *Avviamento all'analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino.
- Semprini V. (2006), *Bam! Sock! Lo scontro a fumetti. Dramma e spettacolo del conflitto nei comics d'avventura*, Tunué, Latina.
- Serra M. (2008), *Los hijos del Caballero Oscuro. Mutaciones sensoriales en el Batman de Frank Miller*, 'Revista de Occidente', 328, septiembre.
- Serra M. (2009), *Notes sur la sémiosphère des comics de super-héros*, 'Sociétés', 106, De Boeck, Louvain-la-Neuve.
- Sewell W. H. Jr. (2005), *Logiche della storia. Eventi, strutture e cultura*, Bruno Mondadori, Milano 2008.
- Shklovski V. (1929), *El arte como artificio*, en Todorov (1965).
- Shklovskij V. (1966), *Una teoria della prosa*, Garzanti, Milano 1974.
- Simmel G. (1903), *Las grandes urbes y la vida del espíritu*, en id. 1986.
- Simmel G. (1986), *El individuo y la libertad. Ensayos de crítica de la cultura*, Península, Barcelona, 1986.
- Sloterdijk P. (2005), *En el mundo interior del capital. Para una teoría filosófica de la globalización*, Siruela, Madrid 2007.
- Sloterdijk P. (2006), *Ira y tiempo. Ensayo psicopolítico*, Siruela, Madrid 2010.
- Sousa e Paula L. S. (2006), *Imaginary Places and Fantastic Narratives: Reading Borges through Sandman* en Sanders J., edited by, 2006.
- Thom R. (2006), a cura di Paolo Fabbri, *Morfología del semiotico*, Meltemi, Roma.
- Todorov T. (1965), antología preparada y presentada por, *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, Ediciones Signos, Buenos Aires 1970.
- Tomashevski B. (1928), *Temática*, en Todorov T. (1965).
- Tomlinson J. (1999), *Globalización y cultura*, Oxford University Press, México

2001.

Torop P. (1995), “La Escuela de Tartu como Escuela”, *Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*, 4, noviembre 2004.

Uspenskij B. (1987), *Storia e semiotica*, Bompiani, Milano.

Vanzella L. (2005), *Cosplay culture. Fenomenologia dei costume players italiani*, Tunué, Latina.

Vernadskij V. I. (1988), *Pensieri filosofici di un naturalista*, Teknos, Roma 1994.

Wallerstein I. (2004), *Capitalismo histórico y movimientos antisistémicos. Un análisis de sistemas-mundo*, Akal, Madrid 2004.

Williams R. (1974) *Television: technology and cultural form*, edited by E. Williams, Routledge, London 1990.

Wolf M. (1985), *Teorie delle comunicazioni di massa*, Bompiani, Milano.